掌机随身带 游戏天下行

掌机秘笈

9月上市

电玩梦幻岛

pokemon

幻想专区 最终幻想1+2精品攻略

口袋专区 口袋妖怪大百科

培育最强PM之路

火热专区 传说的斯塔菲3

牧场专区 另类致富法——钓鱼

牧场物语MM版分析

机战专区 高达名词字典

游戏长廊 斩铁·奥丁



www.NOGBA.com

ZHANG JI MI JI

山东电子音像出版社出版

购买《掌机秘笈》抽取自己心爱的GBA游戏卡带！







奖品设置：

GBA游戏机6台

GBA游戏卡带80盒

洛克人、超级马里奥、口袋妖怪、钻地小子、KOF、街头霸王、恶魔城、牧场物语……

更有许多神秘小礼品！







好消息：

前两次抽奖剩余奖品再累积，中奖率再度提高，所有奖品将在本期全部抽完！

还有什么好想的？心动+行动+运气，你就可以得到意外的惊喜！

抽奖步骤：

1. 认真填写《读者调查表》中的问题（特别是联系地址、邮政编码和联系人）。
2. 将《读者调查表》寄回编辑部。
3. 我们将在抽奖之日从所有来信中随机抽取中奖者。

本次活动截止日期：2004年10月5日，以邮戳为准。

☆为照顾路程远的读者，抽奖日期为2004年10月10日。

奖品将从本期抽奖结束之日起，30日内寄送到你指定的地址。

邮寄地址：重庆市渝中区双钢路3号科协大厦12楼大众网络报《掌机秘笈》收
邮政编码：400013

本次活动咨询电话：023-63658818
邮箱：nogba@tom.com
本次活动最终解释权属大众网络报社。



CONIENTS

3 特色专题

“独乐乐，与人乐乐，孰乐？”想与朋友联机玩游戏，必看《联机报告》！

7 口袋系列专区

通过经典资料《口袋妖怪大百科》了解各个PM，之后看《口袋妖怪培育与配招指南》教你如何建立自己的无敌军团，更有《PM全捕捉》能让你找到自己心仪已久的目标。

52 幻想专区

经典游戏的出发点《最终幻想 1+2》，不用多说，看了就知道。

69 牧场物语专区

耕种、畜牧、钓鱼，牧场中的3大经济来源，这回主要是讲有关钓鱼方面的问题，想了解这方面知识的就快来看吧。

79 火热游戏专区

对于奥丁(Odin)，你了解多少？《斩铁·奥丁》向你展示真正的“神”。

斯塔菲作为继卡比之后的另一人气角色，又再次登上了GBA的舞台，喜欢他的朋友们快来呀！

108 机战专区

为了迎接即将发售的《OG2》，对机战游戏元老中的元老铁——甲万能侠，有必要回顾一下。而《高达名词字典》能解开你对各种专有名词的疑惑，摆脱菜鸟的困境。

120 游戏王专区

《游戏王》世界大赛已经结束了，但在《游戏王》电影的带动下，肯定将再次火起来。还等什么呢？先学一招手牌控制战术吧！

131 AVG游戏专区

《逆转裁判》系列已经完结了，但其周边肯定还有很大的发展余地，就让我们来看看玩家以逆转为基础的全方位发展设想。

151 测评专区

“只卖对的，不选贵的！”看过本期，你就知道现在该玩什么游戏了。

155 聚义厅

小编将和你一起在这里结识天下的玩家，寻找志同道合的朋友。



真·编辑手札·小编传

做编辑的日子很辛苦，被老编K稿子的日子很痛苦，有好游戏的日子很幸福，发工资的日子很糊涂。《掌机秘笈》，众小编和你一起进步，一起成长。

CoCo、翔一、子牙小编众道：三人行，必有菜鸟。

小黑屋传奇·编辑部玩家列传

身材好，才是真的好

编辑部距地面12层，于是电梯成了必不可少的“交通工具”，但每到上下班时间电梯几乎成了人肉罐头，且不到超重的临界点不会被放过，而12楼乃是整幢大楼的中部，因此电梯常有直上直下不停12楼的情况，因此下班时间等到电梯只有靠运气。

这天下班后，三人路过电梯，好事的翔一顺手按了一下按钮，却以外发现下降的电梯奇迹般停在了12楼，众人皆喜。可等电梯门打开后却只有摇头——电梯中满满当当的，而电梯中的好心人好容易腾出的那点地方，让翔一和子牙看了只有摇头的份。旁边一苗条的MM自信地往电梯中一站……却不得不在电梯的报警声中羞愧而出。此时只见CoCo深吸一口气，高抬腿、轻落步，稳稳地站到电梯中，居然……看到MM眼中的嫉妒之火，翔一忙拉着仍在感叹中的子牙闪到一旁。

第二天，子牙更换MSN签名：再也不用“蓝天六必治”！

夏眠

炎炎夏日，又正值奥运会的精彩时段，午间休息时间编辑部众人都无心休息，聚在一起谈论昨晚的精彩赛事。而翔一却连喜爱的PS2都放弃了，独自一人做趴趴熊状。

“翔一，怎么了，病了吗？”

“否，唯眠尔。”

“来来来，一起聊聊昨天的比赛呀，猜猜今天中国能得几枚金牌！”

“No！夏眠中！”

“那你夏眠了怎么还有熊猫眼？”

“因为我在夏眠。”

“不解，给个理由！”

“正常的夏眠是要睡整个夏天，而我每天只睡6个小时，比正常的夏眠少了3/4的时间，严重的睡眠不足。”

（众人抓狂）

有得必有失

火炉重庆终于开始降温，在电脑前憋了近1个月，看到盒饭就头晕的众小编一致通过午饭宣言：找个地方好好打打牙祭。到楼梯口时翔一提议比谁下楼梯快，输的就掏中午的饭钱，此提议立刻得到了子牙的附和。而CoCo看看自己的身材，自觉排队等电梯去了。

子牙不愧是竞技出身的，有一股子奋斗的精神。只见他上窜下跳，以领先翔一近半层的优势到达了一楼。饭后，本应为中午胜利而四处宣扬的子牙却在桌前闷闷不乐。众人不解，纷纷询问何故，但子牙却闭口不说。最后还是细心的CoCo看出了问题的所在：子牙新买的皮鞋开了个大口子，再联想到中午的比赛，一切都明了了。

“阴谋，绝对是阴谋，你们羡慕我的新皮鞋，呜呜~~~”

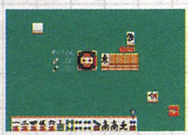
联机报告 VOL.3

文/卡氏创作组 阳光

大家好，初次与大家见面请多指教，以后的联机报告就由我负责，还请大家多多支持^_^。炎热的夏天又到了，大家在玩游戏的同时可要注意防暑啊。最近掌机上面的好游戏不是特别多，也正好给了我们时间来好好回顾一下早期的一些游戏。话不多说，马上开始本次的联机报告 Vol.3。

麻雀刑事
Mahjong Detective





类型:TAB 容量:32M 厂商:HUNSON

大家看到游戏名字的时候，就猜出是款怎样的游戏了吧，没错，是麻将(汗)。游戏中玩家将扮演一名“刑事”(就是警察)通过玩麻将来抓捕各种各样的坏人（再汗)。虽然麻将大家都会玩，但是由于地域的不同，打法有差异，所以大家还是先弄清规则再玩吧。

联机报告:不但支持4人同时联机，而且同样可以使用两台GBA和两个电脑玩家对战(毕竟打麻将要4个人才可以)。联机时可以选择你喜欢的角色进行对战，赛前还可以设定一些规则，不过只有这一种模式，略显单调(麻将游戏也就这样了)。游戏也同样支持一卡多机，这样的话有一盘卡就可以和朋友一同游戏了。

阳光评论:本人实在是麻将苦手，不过作为一种休闲游戏，和家里人一起玩玩也没关系(可不要涉及金钱哦，扯远了)。因为对日本麻将的不熟悉，导致对这款游戏的好感也大大下降……光是看着“清一色”、“断幺九”、“大四喜”什么的，头就大了，更别说玩了。

宇宙战舰 EX
Space Hexcite X





类型:TAB 容量:32M 厂商:ヅョルダン

大家千万别被这款游戏的名称所迷惑了，其实这款游戏是益智类游戏，你要做的只有将几块不同形状和大小的多边形，放进一个拼盘里面，有点七巧板的感觉。说真的，如果不是为了写联机报告，我绝对不会碰这个游戏。

联机报告:游戏支持双人联机、一卡多机，还有就是本游戏可以一机双人同时游戏，不过真的没有什么意思。两人在进行联机的时候要做的也只是像单机版一样，将方块堆啊、堆啊，无休止地堆下去……

阳光评论:我是实在不想再提这个游戏了，如果你有条件去试一下，就知道到底有多没意思了……真不知道厂商是怎么想的，为什么会做出这样一个游戏。难道骗钱也要

这样明目张胆？不过话说回来，GBA 上这种并不太好玩的游戏其实很多。

马里奥赛车 Advance
Mario Kart Advance





类型：RCG **容量：**32M **厂商：**任天堂

我原来对赛车类游戏其实不是特别喜欢，只是偶尔玩玩，水平也不高。但自从接触了这款游戏后，就被深深地吸引住了。40 条风格各异的赛道，各种值得重复挑战的模式，以及 8 名《Mario》系列中你所熟悉的角色，这一切都让你欲罢不能，这也正是任氏这些年所要带给我们的“游戏理念”，有点说远了，继续联机报告。

联机报告：既然是赛车游戏，联机后的模式自然就是比赛了。游戏支持一卡多机，另外很重要的一点就是……可能因为是 3D 游戏，联机时带有些许拖慢现象，这是这款游戏唯一的不足。不过只有 D 版卡才会出现这种状况，玩 Z 版的朋友就不必担心啦。不仅如此，游戏还设有 4 人乱斗的模式，这点很像 N64 上面的马里奥赛车，每人开始时拥有 3 只气球，被打中一次失去一只，最后拥有气球最多的人获得胜利。虽然简单却也乐趣无穷。

阳光评论：任氏的游戏风格一向严谨，而马里奥系列的游戏更是当中最出众的。本作中的 4 人乱斗模式更是将 GBA 的连协性发挥得淋漓尽致。对于这款游戏我也不需多说，各大杂志上面的研究，技巧应有尽有，相信大家也都非常熟悉了吧，那么就赶快拿起你手中的 GBA，向你的极限再次发起挑战吧！

机器猫－绿之惑星拯救战
Doraemon Midori No Wakusei





类型：ACT **容量：**64M **厂商：**エポック社

根据著名动漫作品《哆啦 A 梦》（也有译为机器猫）所改编的游戏，作为 GBA 早期的作品，游戏还是相当出色的。可以选择 5 位漫画原著中的人物，每个人物都拥有自己的特技以及武器，这使得游戏的攻关方式变得更加多样化。而且在开始游戏的时候还可以听到熟悉的“哆啦 A 梦”主题曲呢。

联机报告：支持双人双卡进行联动，联机后双方要分别控制一名角色（可选择的角色有大雄、静香、哆啦 A 梦、胖虎、小夫），选择 6 个不同的关卡来进行攻略。游戏在进行时，速度略带有一点拖慢，不过并不影响游戏的正常进行。其实 ACT 游戏也是要和朋友一起玩才会有意思。

阳光评论：我小的时候可是非常喜欢哆啦 A 梦的，也常常幻想自己能够拥有一个像那样的朋友，长大后才发现梦想中的一切都要靠自己的双手来实现，好像又跑题了^_^。本作中很好地体现了原著中宝物的设定，比如空气炮、放大缩小灯、隐身衣等等。游戏中还加入了一些语音，这可是初期的 GBA 游戏不多见的哦。

黄金的太阳－开启的封印
Ougon no Taiyo (Golden Sun)





类型：RPG **容量：**64M **厂商：**任天堂

GBA 上主打原创 RPG！集解谜、探险、收集于一身。同样是一款由 GBA 上移植到 NGC 的游戏。数十种不同的魔法，4 种属性

的精灵，震撼的 3D 战斗方式，直到现在仍是难得的经典之作。不过游戏的联机方式相当特别，甚至有点出乎意料，大家其实也都知道了吧？呵呵，没错！爆机后的游戏存档无法继续进行，只可以在《黄金太阳 2》中继续游戏。

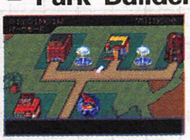
联机报告：刚才也提到了，如果想进行联机的话，必须准备两台 GBA(废话！)和两张卡带，一张是带有爆机存档的《黄金太阳 1》，另一张就是《黄金太阳 2》，这样就可以在黄金太阳 2 开始的时候，继承前作使用过的人物开始冒险。游戏同样支持使用密码进行继承，在这里就放出一组密码，给那些怕麻烦的玩家吧。

ぐべくふぼ　うからぼむ
びだそせせ　うわなにく
でずざびは　ごのまりで
れちてばか　しねひほこ

阳光评论：作为任氏为 GBA 倾力打造的原创 RPG，品质自然不必多说。最可惜的一点就是无法再 LORD 通关后的存档继续游戏，不过在推出黄金太阳 2 后，同样能使用原来的人物也还算不错……（不过不知道留下存档的玩家有几个）。值得一提的是游戏中各种巧妙的谜题。国内的汉化小组 CGP 也推出了游戏的汉化版，强烈建议各位不懂日文的玩家借此体会一下本作，感受其中的乐趣。

侏罗纪公园 - 公园建设者
Jurassic Park 3 - Park Builder





类型：SLG　容量：32M　厂商：KONAMI

首先我要说明一下，此款游戏其实就是美版被称为《侏罗纪公园 3-DNA 基因》的日版。但由于大家对日版的游戏相对熟悉一些，再加上两个游戏相距不远，所以就干脆介绍日版了。游戏根据同名电影改编，不过在游戏中似乎除了恐龙，找不到任何和电影相关的东西，对于电影原著的 Fans 可能会感到很失望。游戏中你要做的就是建设一个以恐龙为主题的主题公园。

联机报告：支持双人双卡进行联机，但是能够交换的只是些资料罢了。不过既然是侏罗纪公园，肯定有恐龙了，游戏中可以自己选择不同的基因来合成恐龙(合成……)，两个人将自己培育的恐龙，互相炫耀一下，成就感还是挺大的。

阳光评论：虽然对电影原作非常喜欢，但这个游戏的质量实在是不敢恭维。比较特别的是游戏是以建设为主题的，这点还算有新意。麻雀虽小，五脏俱全，游戏里面可以建设的建筑物种类也是多种多样，包括餐饮、住宿、旅游等等，不过本游戏依然只推荐给“骨灰”级恐龙迷……

究级麻将-未来战士 21 杯
Extreme Mahjong Deluxe - Terminator 21





类型：TAB　容量：64M　厂商：Athena

又见麻将！看来 GBA 上面的麻将游戏还真是不少，而且这次的游戏好像是根据真人改编的，不过只要是麻将游戏，我就没什么兴趣。好在游戏中人物的绰号到是挺不错的，“越后的奇迹”、“天衣无缝”……

联机报告：最大支持 4 人同时进行联机，其实和前面的那个《麻雀》差不多，也支持一卡多机，选择个你喜欢的角色进行游戏吧。作为一种娱乐项目，麻将能流传至今，也的确有它的特别之处。

阳光评论：看过一段片头后，进入乏味的游戏，136 张麻将牌的脑力活动……不知道喜欢这个游戏的玩家到底有多少，或许我在这里介绍这么多，就是为了吓跑大家？

堡垒

Fortress

类型:TAB 容量:32M 厂商:MAJESCO





一起来建设你梦想中的堡垒!不过这次的建设有些不同,你需要使用各种“俄罗斯方块”来建设你的堡垒。其实就是俄罗斯方块的又一种版本,或者说玩法。不同于其他俄罗斯方块在堆积成一行后会自动消去,在堡垒这款游戏中堆积后的方块会根据大小变成各种建筑物,其中包括魔法师塔、炮塔等等。

联机报告:支持一卡双机,最大支持双人联机对战。游戏时有几种不同的建筑风格可供选择,这使游戏变得更加有趣。这样的益智类游戏或许才是最适合对战的,双方斗智斗勇,在掌机上一较高低,而且还可以拿去给MM玩^_^

阳光评论:虽然是一款根据俄罗斯方块改编的游戏,但赋予了游戏全新的感觉。本人虽然并不擅长方块类的游戏,但还是开始有点喜欢这个游戏了。大家如果愿意的话也试一下本作吧,会呈现给你一个不同的俄罗斯方块。

嗯,本期的联机报告到这里就结束了,大家是不是有种意犹未尽的感觉呢?其实我也是如此。呵呵。这是我第一次做联机报告,有什么意见或建议欢迎大家提出,再提醒大家一句,游戏固然好玩,身体健康却更重要哦,不啰嗦啦,我们下次再见。

征稿

《掌机秘笈》以介绍掌机攻略、周边、新闻和评论为主,希望能给广大GBA及其它掌机玩家提供一个攻略指导、交流和发表自己观点的空间,将掌机游戏普及到每一个喜欢游戏的玩家手中。由于处于刚起步阶段,现面向广大读者征求各种稿件。也许您对喜欢的游戏经常有自己独到的见解,对一个游戏的玩法想和全国的玩家进行交流,或者有一份亲身经历的感动,都可以将他们形成文字,投给我们。《掌机秘笈》对所有玩家是开放的,她将热忱地欢迎您的来稿,我们的编辑会认真对待每一份稿件,让玩家们玩有所得,玩有所学。

征稿栏目

游戏攻略:热门的游戏的详细攻略,要求整个游戏通观流程的全攻略,配上相应的文字。可以采用纯文本文档附图或者Word文档。要求有清晰的流程、详细的解说和游戏的相关截图。

邪道攻略:一些不同于其它攻略的打法,超乎想象的急速过关方法,不怕你不投稿,只怕你不够BT。

游戏秘籍:一些掌机游戏的小技巧、过关诀窍、隐藏秘密、独特的玩法,都可以投给我们。

游戏评论和深度研究:对某一个游戏的系列回顾和评论,该游戏的历史和发展,整体的评论。

投稿信箱:nogba@tom.com

邮寄地址:重庆市渝中区双钢路3号科协大厦12楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码:400013



本栏目旨在为GBA游戏尤其是口袋妖怪系列爱好者提供一个良好研究氛围，介绍口袋妖怪游戏的研究、战术应用、最新周边等方面的内容，帮助口袋新手迅速提升“作战能力”。本栏目将采用连载的形式提供最权威的口袋妖怪资料，收集全《掌机秘笈》，就相当于收集了一本“口袋妖怪大百科全书”！读者大人如果对于本栏目文章的具体形式和内容有什么意见和建议，欢迎来信告知，以便我们不断改进，一起把这个栏目办得更精彩！

合作网站：口袋妖怪网
版　　主：皮卡秋、Maple
其他合作人员：nfopo、龙之忠 等（增加中……）



口袋妖怪网：www.pmgba.com

口袋妖怪网创建于2003年2月22日，以口袋妖怪系列游戏的攻略、秘籍、金手指和口袋影视、绘画、硬件周边等内容为主线，覆盖了口袋妖怪的方方面面，在国内口袋界具有较大的影响力。口袋网从一个不起眼的小站发展到今天6万多会员、网站世界排名第14000位的中型网站，是和koflover、hongsk、Maple等管理人员的努力和诸多会员的支持分不开的。借此皮卡秋向这些人表示衷心的感谢！



★ 波波 ★



◇**全国编号：**016

◇**方圆编号：**218

◇**中文名称：**波波

◇**日文名称：**ポッポ

◇**英文名称：**Pidgey

◇**属　　性：**普＋飞

◇**类　　型：**小鸟怪兽

◇**特　　性：**锐利目光

◇**身　　高：**0.3m

◇**体　　重：**1.8kg

◇**总经验值：**1000000

◇**努 力 值：**速度＋1

◇**经 验 值：**55

◇**生蛋分组：**飞行组

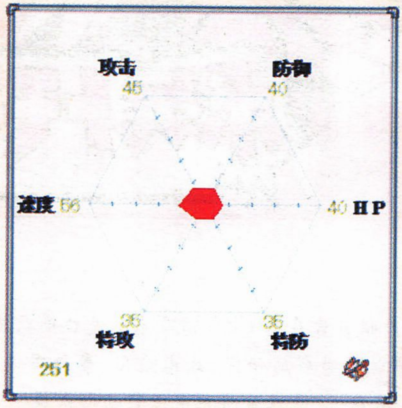
◇**生殖比率：**♂1：♀1

◇**孵化步数：**3840

◇**栖 息 地：**森林

◇**捕 获 度：**255

◇**亲 密 度：**70



◇**家　　族：**No.016 波波（Lv18）→No.017 比比鸟（Lv36）→No.018 比雕

◇**捕捉地点：**101 至 104 号道路草地（宝石）

◇**携带道具：**无

◇**技 能 表：**

升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[普]撞击	[恶]追击	[毒]剧毒	[飞]燕返	[普]舍身撞
Lv05	[地]扔沙	[恶]暗算	[普]觉醒力量	[普]空元气	[普]替身
Lv09	[飞]起风	[普]识破	[火]放晴	[普]秘密力量	[普]模仿
Lv13	[普]电光石火	[钢]钢之翼	[普]破坏光线	[超]睡眠	
Lv19	[普]吹飞	[飞]真空斩	[普]保护	[普]着迷	
Lv25	[飞]翅膀拍击		[水]祈雨	[恶]抢夺	
Lv31	[飞]羽毛舞		[普]撒气	[飞]飞空术	
Lv39	[超]高速移动		[普]报恩		
Lv47	[飞]鹦鹉学舌		[普]影分身		



★ 比比鸟 ★



◇**全国编号**：017

◇**方圆编号**：219

◇**中文名称**：比比鸟

◇**日文名称**：ピジョン

◇**英文名称**：Pidgeotto

◇**属　　性**：普+飞

◇**类　　型**：鸟怪兽

◇**特　　性**：锐利目光

◇**身　　高**：1.1m

◇**体　　重**：30kg

◇**总经验值**：1000000

◇**努 力 值**：速度+2

◇**经 验 值**：113

◇**生蛋分组**：飞行组

◇**生殖比率**：♂1：♀1

◇**栖 息 地**：森林

◇**捕 获 度**：120

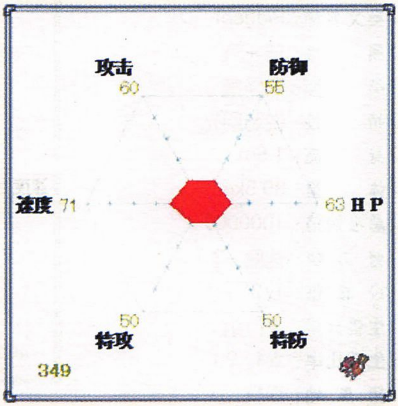
◇**亲 密 度**：70

◇**家　　族**：No.016 波波(Lv18)→No.017 比比鸟(Lv36)→No.018 比雕

◇**捕捉地点**：114号道路草地(宝石)

◇**携带道具**：无

◇**技 能 表**：



升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[普]撞击	[恶]追击	[毒]剧毒	[普]秘密力量	[普]舍身撞
基本	[地]扔沙	[恶]暗算	[普]觉醒力量	[超]睡眠	[普]替身
基本	[飞]起风	[普]识破	[火]放晴	[普]着迷	[普]模仿
Lv05	[地]扔沙	[钢]钢之翼	[普]破坏光线	[恶]抢夺	
Lv09	[飞]起风	[飞]真空斩	[普]保护	[飞]飞空术	
Lv13	[普]电光石火		[水]祈雨		
Lv20	[普]吹飞		[普]撒气		
Lv27	[飞]翅膀拍击		[普]报恩		
Lv34	[飞]羽毛舞		[普]影分身		
Lv43	[超]高速移动		[飞]燕返		
Lv52	[飞]鹦鹉学舌		[普]空元气		



★ 比雕 ★



◇**全国编号：**018
◇**方圆编号：**220
◇**中文名称：**比雕
◇**日文名称：**ピジョット
◇**英文名称：**Pidgeot
◇**属　　性：**普＋飞
◇**类　　型：**鸟怪兽
◇**特　　性：**锐利目光
◇**身　　高：**1.5m
◇**体　　重：**39.5kg
◇**总经验值：**1000000
◇**努 力 值：**速度＋3
◇**经 验 值：**172
◇**生蛋分组：**飞行组
◇**生殖比率：**♂1：♀1
◇**栖 息 地：**森林
◇**捕 获 度：**45
◇**亲 密 度：**70
◇**家　　族：**No.016 波波（Lv18）→No.017 比比鸟（Lv36）→No.018 比雕
◇**捕捉地点：**115 号道路草地（红宝石 386）
◇**携带道具：**无
◇**技 能 表：**



升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[普]撞击	[恶]追击	[毒]剧毒	[超]睡眠	[普]舍身撞
基本	[地]扔沙	[恶]暗算	[普]觉醒力量	[普]着迷	[普]替身
基本	[飞]起风	[普]识破	[火]放晴	[恶]抢夺	[普]模仿
基本	[普]电光石火	[钢]钢之翼	[普]破坏光线	[钢]钢之翼	
Lv05	[地]扔沙	[飞]真空斩	[普]保护	[飞]飞空术	
Lv09	[飞]起风		[水]祈雨		
Lv13	[普]电光石火		[普]撒气		
Lv20	[普]吹飞		[普]报恩		
Lv27	[飞]翅膀拍击		[普]影分身		
Lv34	[飞]羽毛舞		[飞]燕返		
Lv48	[超]高速移动		[普]空元气		
Lv62	[飞]鹦鹉学舌		[普]秘密力量		

比雕战术分析

比雕的能力在一般精灵中还算可以，但是其致命的弱点是技巧极其匮乏，以至它的战术十分单一。技巧中唯一有一点特色的也就是鹦鹉学舌和羽毛之舞，前者可以出其不意打击对手，而后者可以降低对手攻击以弥补自身防御的不足。剩下的也只有吹飞、替身、高速移动等这些技巧，基本上组合不成什么战术。

游击型

比雕攻击以及速度算是不错，而耐久也还可以，因此可以考虑作为游击型使用。游击型的比雕本系技巧报恩和觉醒飞必备，剩下的招式可以从鹦鹉学舌、羽毛之舞、吹飞、替身和高速移动等中选择。另外的选择是佩戴上专爱头巾游击，如果是这样，报恩和觉醒飞也要必备，剩下可以考虑钢之翼和鹦鹉学舌。电光石火也可以考虑作为收尾，只是很少有对手被它打的只剩一点点血的情况，所以并不好用。其它技巧如真空斩，威力太低，会心率也不高，所以并不常用；而舍身一击则是因为有副作用，也并不实用。

游击型的比雕一般都是用于战斗初期骚扰和试探对方，不过作用也仅限于此。以后就只能靠游击慢慢占便宜了（基本上即使占到便宜也不会很多）。如果佩戴了专爱头巾，那么就趁对方的空挡上场攻击一下，还是比较有效的。一般的攻击方式以报恩为主，威力还是很可观。不过如果遇见了能够克制自身的精灵，还是趁早下场吧。

参考配招：报恩+觉醒飞+鹦鹉学舌+羽毛之舞

总评：★★★☆

辅助型

比雕的辅助技巧还算不错，除了鹦鹉学舌和羽毛之舞，还有吹飞、替身、高速移动、着迷、盗窃、影分身和特毒这些技巧。不过能组成的战术仍然很单一，屈指数来，似乎也只有下毒和盗窃了。如果是下毒的话，那么保护 + 替身 + 特毒这个 COMBO 应该算是必备的了。最后一招可以考虑睡觉、高速移动以及鹦鹉学舌和羽毛之舞这些技巧。如果是盗窃的话，那么替身和盗窃必备，剩下的技巧可以考虑影分身、着迷、鹦鹉学舌和羽毛之舞等。

辅助型的比雕作用十分有限，下毒和盗窃找准机会就使用吧，一旦成功就赶快用羽毛之舞弱化对手攻击或者保护、替身，捞一次便宜就赶快收手，然后再找机会使用。总之，它的作用对于整个战斗来说几乎是微乎其微了。

参考配招：保护+替身+剧毒+羽毛之舞/影分身

替身+偷盗+羽毛之舞+鹦鹉学舌

总评：★★☆

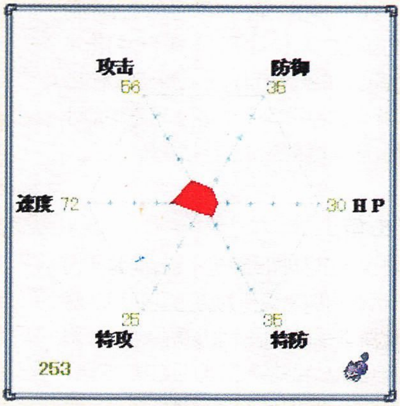




★ 小拉达 ★



◇**全国编号：**019
◇**方圆编号：**221
◇**中文名称：**小拉达
◇**日文名称：**コラッタ
◇**英文名称：**Rattata
◇**属　　性：**普
◇**类　　型：**鼠怪兽
◇**特　　性：**逃足／上进
◇**身　　高：**0.3m
◇**体　　重：**3.5kg
◇**总经验值：**1059860
◇**努 力 值：**速度+1
◇**经 验 值：**57
◇**生蛋分组：**陆上组
◇**生殖比率：**♂1：♀1
◇**孵化步数：**3840
◇**栖 息 地：**草原
◇**捕 获 度：**255
◇**亲 密 度：**70
◇**家　　族：**No.019 小拉达（Lv20）→No.020 拉达
◇**捕捉地点：**101 至 104 号道路草地（宝石）
◇**携带道具：**无



◇**技 能 表：**

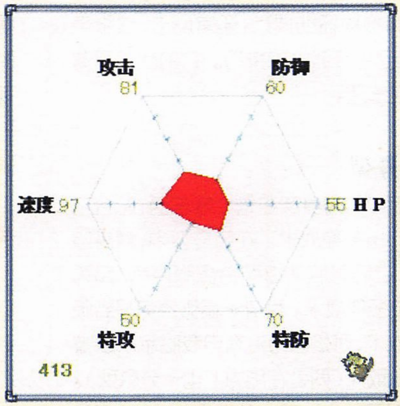
升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[普]撞击	[普]噪音	[毒]剧毒	[地]挖洞	[普]压制
基本	[普]甩尾	[火]火焰车	[普]觉醒力量	[鬼]阴影球	[格]反击
Lv07	[普]电光石火	[普]乱抓	[火]放晴	[普]影分身	[电]电磁波
Lv13	[普]必杀门牙	[恶]啃咬	[恶]挑拨	[电]电击波	[普]舍身撞
Lv20	[普]蓄气	[格]反击	[冰]急冻光线	[普]空元气	[普]模仿
Lv27	[恶]追击	[格]起死回生	[冰]暴风雪	[普]秘密力量	[普]替身
Lv34	[普]愤怒门牙	[普]吵闹	[普]保护	[超]睡眠	
Lv41	[普]莽撞	[普]虚张声势	[水]祈雨	[普]着迷	
			[钢]钢之尾	[恶]抢夺	
			[电]十万伏特	[普]剪切术	
			[电]雷电	[岩]碎岩术	
			[普]报恩		



★ 拉达 ★



◇**全国编号：**020
◇**方圆编号：**222
◇**中文名称：**拉达
◇**日文名称：**ラッタ
◇**英文名称：**Raticate
◇**属　　性：**普
◇**类　　型：**鼠怪兽
◇**特　　性：**逃足 / 上进
◇**身　　高：**0.7m
◇**体　　重：**18.5kg
◇**总经验值：**1059860
◇**努 力 值：**速度 +2
◇**经 验 值：**116
◇**生蛋分组：**陆上组
◇**生殖比率：**♂1：♀1
◇**栖 息 地：**草原
◇**捕 获 度：**127
◇**亲 密 度：**70
◇**家　　族：**No.019 小拉达（Lv20）→No.020 拉达
◇**捕捉地点：**120 号道路草丛、日落山腰草地（宝石）
◇**携带道具：**无
◇**技 能 表：**



升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[普]撞击	[普]噪音	[普]吼叫	[普]报恩	[普]压制
基本	[普]甩尾	[火]火焰车	[毒]剧毒	[地]挖洞	[格]反击
基本	[普]电光石火	[普]乱抓	[普]觉醒力量	[鬼]阴影球	[电]电磁波
Lv07	[普]电光石火	[恶]啃咬	[火]放晴	[普]影分身	[普]舍身撞
Lv13	[普]必杀门牙	[格]反击	[恶]挑拨	[电]电击波	[普]模仿
Lv20	[普]蓄气	[格]起死回生	[冰]急冻光线	[普]空元气	[普]替身
Lv30	[恶]追击	[普]吵闹	[冰]暴风雪	[普]秘密力量	
Lv40	[普]愤怒门牙	[普]虚张声势	[普]破坏光线	[超]睡眠	
Lv50	[普]莽撞		[普]保护	[普]着迷	
			[水]祈雨	[恶]抢夺	
			[普]撒气	[普]剪切术	
			[钢]钢之尾	[普]怪力术	
			[电]十万伏特	[岩]碎岩术	
			[电]雷电		

拉达战术分析

拉达拥有恐怖的独门技巧“怒之门牙”，能够无视防御给予对方HP减半的巨大伤害，这个技巧使它的实用性为之大增。另外它又拥有多种辅助技巧，还有反击、虚张声势、起死回生等强大的技巧。它的战术可谓是非常之丰富。

替身型

新版中的替身实在是个好东西，配合它能够延伸出多种战术。在替身型中，替身自然必备，之后可以考虑配合虚张声势、起死回生构成多种战术。替身+虚张声势是新版的流行战术，可是因为没有自我暗示所以被猫老大所取代（两者在能力上也十分悬殊）。替身+起死回生也是一种选择，拉达速度不错，可以考虑使用，因为攻击并不高，效果不大也在意料之中。剩下几招可以从怒之门牙、报恩、影子球、电光石火等技巧中选择。怒之门牙在替身以后的施放本来就很恐怖，再加上多种战术，相信效果也令人期待。



替身型主要搭配的战术是虚张声势，乘对方混乱之际，怒之门牙咬几下，然后一个报恩或者电光石火收尾。不过如果对方很快摆脱混乱，那么拉达的好运也就结束了。这时能用门牙的就先咬一口吧，还能讨个便宜。另外，门牙作为前期游击骚扰也是不错的，只可惜拉达的耐久撑不了多久，找到机会咬一口就跑吧，呵呵。

参考配招：替身+虚张声势+怒之门牙+起死回生/报恩

总评：★★★★

反击型

拉达作为反击也是一个不错的选择，因为拉达耐久一般，防御低下，但是弱点少而被秒的几率很小，更主要是对方害怕拉达的门牙，欲除之而后快，常常主动攻击，所以就会给拉达带来反击的机会。反击型中，反击必备，怒之门牙也必须带上，剩下几招保护、报恩、影子球、空元气等都是不错的选择。值得一提的是，如果对方不攻击而施放状态，以打消拉达的替身战术，那么空元气的210恐怖的威力就能够完全释放出来了。本来虚张声势+反击也是一个不错的COMBO，但是因为拉达的耐久一般，所以并不适合。

反击型完全要看你的操作，如果不小心没有反击到对手，却被对手看出你的战术，拉达也就没得混了……主要还是寻找一个适合的对手，然后乘其攻击之际看准机会反击，就算达到目的。如果还能再次反击，嘿嘿，赚翻了！这种战术有一定的危险性，需要有较高的判断能力以及操作能力。

参考配招：反击+怒之门牙+报恩/空元气+保护

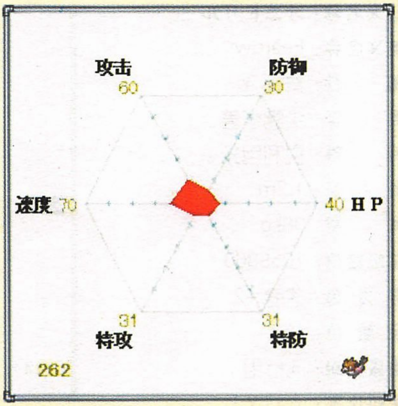
总评：★★★☆



★ 烈雀 ★



◇**全国编号**：021
◇**方圆编号**：223
◇**中文名称**：烈雀
◇**日文名称**：**オニスズメ**
◇**英文名称**：Spearow
◇**属　　性**：普＋飞
◇**类　　型**：小鸟怪兽
◇**特　　性**：锐利目光
◇**身　　高**：0.3m
◇**体　　重**：2kg
◇**总经验值**：1059860
◇**努 力 值**：速度＋1
◇**经 验 值**：58
◇**生蛋分组**：飞行组
◇**生殖比率**：♂1：♀1
◇**孵化步数**：3840
◇**栖 息 地**：荒野
◇**捕 获 度**：255
◇**亲 密 度**：70
◇**家　　族**：No.021 烈雀（Lv20）→No.022 大嘴雀
◇**捕捉地点**：103、112 号道路草地（宝石）
◇**携带道具**：无
◇**技 能 表**：



升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[飞]啄	[恶]暗算	[毒]剧毒	[普]空元气	[普]舍身撞
基本	[普]叫声	[普]刀背打	[普]觉醒力量	[普]秘密力量	[普]替身
Lv07	[普]瞪眼	[普]恐惧颜	[火]放晴	[超]睡眠	[普]模仿
Lv13	[普]乱突	[普]电光石火	[普]保护	[普]着迷	
Lv19	[恶]追击	[普]三角攻击	[水]祈雨	[恶]抢夺	
Lv25	[飞]燕返	[鬼]恐吓	[普]撒气	[钢]钢之翼	
Lv31	[飞]鹦鹉学舌	[飞]天空击	[普]报恩	[飞]飞空术	
Lv37	[飞]钻孔啄	[恶]暗算	[普]影分身		
Lv43	[超]高速移动		[飞]燕返		



★ 大嘴雀 ★



◇全国编号：022

◇方圆编号：224

◇中文名称：大嘴雀

◇日文名称：オニドリル

◇英文名称：Fearow

◇属　　性：普＋飞

◇类　　型：尖嘴怪兽

◇特　　性：锐利目光

◇身　　高：1.2m

◇体　　重：38kg

◇总经验值：1059860

◇努 力 值：速度＋2

◇经 验 值：162

◇生蛋分组：飞行组

◇生殖比率：♂1：♀1

◇栖 息 地：荒野

◇捕 获 度：90

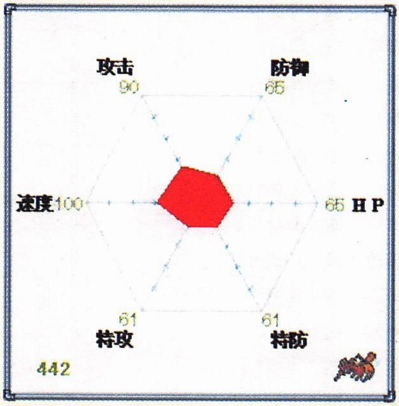
◇亲 密 度：70

◇家　　族：No.021 烈雀（Lv20）→No.022 大嘴雀

◇捕捉地点：115 号道路草地（宝石）

◇携带道具：尖嘴

◇技 能 表：



升级招式		遗传招式	机器招式		教学招式
基本	[飞]啄	[恶]暗算	[毒]剧毒	[普]空元气	[普]舍身撞
基本	[普]叫声	[普]刀背打	[普]觉醒力量	[普]秘密力量	[普]替身
基本	[普]瞪眼	[普]恐惧颜	[火]放晴	[超]睡眠	[普]模仿
基本	[普]乱突	[普]电光石火	[普]破坏光线	[普]着迷	
Lv07	[普]瞪眼	[普]三角攻击	[普]保护	[恶]抢夺	
Lv13	[普]乱突	[鬼]恐吓	[水]祈雨	[钢]钢之翼	
Lv26	[恶]追击	[飞]天空击	[普]撒气	[飞]飞空术	
Lv32	[飞]鹦鹉学舌	[恶]暗算	[普]报恩		
Lv40	[飞]钻孔啄		[普]影分身		
Lv47	[超]高速移动		[飞]燕返		

大嘴雀战术分析

大嘴雀的技巧方面与比雕相似，都是极其贫乏，而它在辅助技巧方面甚至比比雕还要少。贫乏的技巧使它难以构成什么有效的战术。另外，它无论从能力还是技巧，都不能够和嘟嘟利相比，所以它已经被嘟嘟利所取代了。

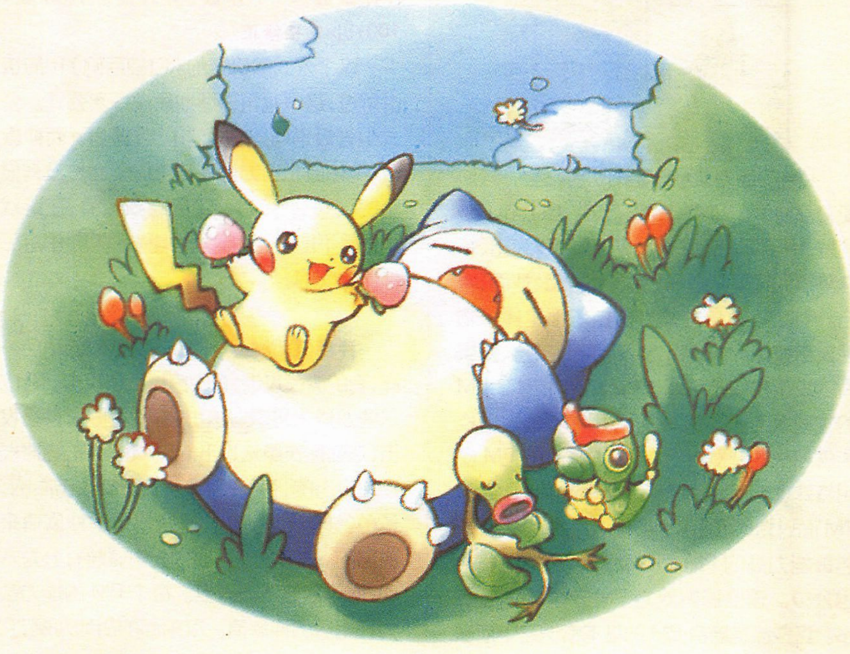
游击型

大嘴雀技能虽少，却分别拥有本系最强技巧，所以可以考虑用于游击。游击型中，本系技巧报恩和钻孔啄必备，剩下的技巧可以选择钢之翼、鹦鹉学舌、高速移动、影分身等。因为技巧过于贫乏，所以模仿也是可以考虑的。如果要对付像盔甲鸟这样的物防盾牌，觉醒火也是不可少的。更可以考虑配上专爱头巾，这样四个攻击技巧可以选择报恩、钻孔啄、钢之翼和觉醒力量。鹦鹉学舌和模仿也可以考虑。舍身一击威力巨大，如果不去过多关注它的副作用，实际上还是很不错的。

大嘴雀的主要战术就在于此了，利用高速度和高攻击游击。佩带专爱头巾时一般2下舍身一击就能够干掉一只精灵，这也是我推崇专爱头巾的原因。主要还是找到机会游击，不过它持续不了多久，毕竟这种战术很容易识破。把它用于前期的骚扰吧，到后期基本没有什么作用了。

参考配招：报恩/舍身一击+钻孔啄+钢之翼+高速移动/模仿

总评：★★★☆



口袋妖怪

——培育与配招指南

文/by 日下部瑪倫

口袋妖怪之所以风靡世界，是因为它拥有收集和育成的乐趣。除了这两个原因外，对战的乐趣占据了整个游戏很大一部分。这里所说的对战不是指和那些白痴的电脑NPC对战，只需要等级高就可以取胜，而此文中的对战是指人与人之间的对战。和人对战的时候双方的等级都一样，真正取决胜负的是妖怪的能力和配招，当然，还有战术的运用。战术这门博大精深的课题，以在下的智力实在不能完全运用，而且战斗的内容和进程也不可预知，因此文中也就不多谈。我要讲的是我们所能控制的部分——与战术密不可分的宠物的培育和配招。

培育篇

要战胜对手，Pokemon（PM）的能力是非常重要的。（请看图片）



PM的能力显示在它的状态栏里，六项能力都显示在PM图片的右边。自上到下分别是：HP、物理攻击、物理防御、特殊攻击、特殊防御和速度。普通、鬼、格斗、虫、地面、岩石、钢铁、飞行属性的攻击技能都是属于物理攻击技能。电、冰、水、火、草、超、恶、龙属性的攻击技能都是属于特殊攻击技能。PM的物理攻击能力越高，它使用的物理攻击技能就越高，同理特殊攻击能力越高的PM使用特殊攻击技能就越高。物理防御能力高的PM面对物理攻击技能则损害就越少，特殊防御能力高的PM面对特殊攻击技能损害也会少。速度影响双方PM攻击的先后次序。这些都是培育PM的基本常识之中最基本的部分，这些PM的能力值可以通过计算而得到，公式如下：

HP能力值=(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+等级+10

HP以外（攻击、防御速度等能力值）=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格修正

这个公式掌机迷的《口袋百问》也应该讲解过，这里我再详细地解说一次公式。公式中等级是可以在状态栏看到的，而种族值、个体值和努力值在状态栏里面是没有显示的，这三项是游戏中的隐藏数值，在游戏里面是不能看到的。然而能力值却是由这三项所构成的。

种族值：PM与多数RPG游戏的角色一样，有的擅长攻击，有的擅长魔法攻击。造成这些差异的是职业的影响，剑士擅长直接攻击，法师擅长魔法攻击。PM也一样，有擅长物理攻击的，有防御高的，有特殊攻击高的，各色各样、五花八门，这些都是由种族值来决定的。种族值是一个固定的数值，分为六项，而且数值不会改变。每个PM的能力都有它相应的种族值。以前面的胡地为例，它

的种族值分别是:HP55、物理攻击50、物理防御45、特殊攻击135、特殊防御85、速度120。可以看出,胡地的特殊攻击和速度的种族值非常高,再看看文章开头胡地的图片,它的特殊攻击和速度能力值很高,但是HP和物理攻击、物理防御等能力却非常差。大家现在明白了种族值和能力值的关系了吧。因为每个PM都有它不同的种族值,而且是个比较庞大的系统,这里就不多说了,以后有空会在专区中专门说明的。

努力值:比较难理解的概念,它不像种族值那样是固定的,是靠后天培育而改变的数值,也是影响能力值的一个重要因素。努力值和种族值一样也分六项,分别是HP、物理攻击、物理防御、特殊攻击、特殊防御和速度。努力值的取值范围是0~510点。每项能力最多只能加满255点努力值,不能把510点努力值全部加在一个能力上。努力值得到的方法有两种。一种是吃9800元的兴奋剂,每个兴奋剂能增加相应能力的10点努力值。但是相应的能力只能用10个兴奋剂,也就是说吃兴奋剂最多只增加所需要能力100点努力值而已。所以需要另一种方法得到努力值,也就是战斗。每战胜一个PM就可以得到相应的努力值。如打败小哥达可以得到1点速度的努力值,打败鬼斯可以得到1点特殊攻击努力值,打败怪力可以得到3点物理攻击的努力值。更多的资料请看附录。

简单地说,想增强什么能力就去打相应能力的努力值的PM。根据公式可以得到,在PM100级的时候,每4点努力值可以换1个能力值(由公式中努力值÷4求得的答案)。因此努力值的作用是很大的。在这里引申一下话题,关于公式中(努力值÷4)这个数,因为单项能力最多只能加255点努力值,用255来除以4得到63.75,有小数。为了不浪费任何一点努力值,实际上单项满值的努力值到252就可以了,252÷4刚好等于63,这样就不会浪费这3点努力值。在战斗中如果携带“竞赛背心”,得到的努力值就翻一倍,如打一个应该得到1点努力值的PM,携带了竞赛背心后战斗结束得到的努力值会是原来的一倍,也就是2点。如果PM中了PM病毒也有努力值加倍的效果。如果PM中了病毒且佩带竞赛背心,会得到原来努力值的4倍。不过PM病毒很难得到,所以带竞赛背心练努力值就可以了。

个体值:也是隐藏数值。与努力值不同,个体值是先天性决定的。在你捕捉PM或得到PM蛋时个体值已经定了下来,不能像努力值一样能增加或改变。个体值分六项,HP、物理攻击、物理防御、特殊攻击、特殊防御、速度。个体值的取值范围是0~31。数值越大能力就越高,不过并没有努力值的影响大。比如两个相同的PM,都是100级。物理攻击力分配的努力值都一样,一个PM个体值为0,一个PM个体值为31,那么它们的物理攻击能力值只相差31(注意,是100级的情况下)。能力上相差31说大不大,说小不小,不过因为基本不会碰到个体值都是31或个体值都是0的极品强宠或极品垃圾出现,所以各位也没必要为得到极品个体值的PM而奋斗了,随遇而安吧。

还是以文章开头的那只胡地为例,胡地的特殊攻击种族值是135,它的特殊攻击个体值是31,努力值分配特殊攻击252点。这个胡地的性格是保守,加特殊攻击1.1倍能力,减物理攻击1.1倍能力。把以上的数值套入公式:

HP以外(攻击、防御速度等)=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格

代入数值,得

特殊攻击= [(135×2+31+252÷4)×等级÷100+5]×1.1

最后的得数是405,与图片中的胡地数

值一样，现在大家应该明白了一点能力值的计算了吧

以上所述可能较难理解，需要时间消化一下。如果各位能够理解 80%的话就进入下一个环节：训练

强大的 PM 不是随便就可以练成的，需要经过 3 个步骤：1：生蛋、配招，2：努力值分配，3：练级

生蛋和配招：要训练强的 PM，首先要选定好其配招，配招和 PM 能力是左右战斗的三个重要因素（第三个因素当然是属性 ^-^）。生蛋的好处在于可以遗传一些强力的技能。有很多实用的技能都是通过遗传得到，像喷火龙的腹太鼓、胡地的拳法、宝石水主角沼泽蛙的诅咒都是通过遗传来实现的。生蛋可以挑选出一些能力比较强和所需要性格的 PM。确定好所需要培育的 PM 后，就进行努力值分配。生蛋的时候最好生多几个，孵出后可以挑选能力值比较高的练。

努力值分配：上面也说了努力值是一个怎么样的数值了，因为吃药是不能加满努力值的，所以要通过 PM 的战斗取得努力值，练的时候有下面的建议：准备一个通关后的 PM 和要培育的 PM，因为拿来通关的 PM 等级较高，基本可以秒杀一些小对手，而要培养的 PM 等级一般比较低，不能面对一些高等级的 PM。通关后主力 PM 带上竞赛背心打头，要培育的 PM 带上学习装置，这样就能平分努力值。打头 PM 消灭掉一个 PM 后，得到的努力值也会平分，例如打绿毛虫，加 HP 的努力值 1 点，因为打头 PM 带上竞赛背心，努力值翻倍，也就是说得到 2 点努力值，因为培育的 PM 携带学习装置，平分了努力值，所以打头 PM 和培育用 PM 都可以各自得到 1 点的努力值（大家明白了吗？不明白？那把上面的说明再重复看一遍好了……）。我在此列举一些火红叶绿方便练努力值的地点：

HP：叶绿在常春森林（常盘森林）里可以找到绿毛虫虐待，火红叶绿里也可以找 3 号岛屿洞穴里面的土龙虐待 ^-^

物理攻击：捕捉超梦的山洞里面，刚进山洞的地方可以打火暴猴（2 点物理攻击努力值）、怪力（2 点物理攻击努力值），巨菇虫（2 点物理攻击努力值）。但是在那里要小心突然出现的果然翁，遇到它可不能逃跑，只能战斗到底……打它加的努力值是加血的，所以建议各位使用 SL 大法，遇到果然翁请关机……不过，不知道胡地的瞬间转移能逃？如果不想用 SL 大法的话，请把排头的 PM 换为会吼叫的 PM。在 4 号岛屿的冰山洞里面的冰猪也能加 1 点物理攻击努力值。

物理防御：山洞的小拳石和大岩蛇都是加 1 点物理攻击努力值）。

速度：1 号路的波波和小哥达都是加 1 点速度努力值。

特殊攻击：理所当然打鬼塔的鬼斯，加 1 点特殊攻击努力值。

特殊防御：有海的地方就有水母，加 1 点特殊防御努力值。

因为游戏中是不会出现努力值的统计，所以请各位私下做笔记 ^-^

练努力值是一个漫长和艰巨的任务，玩家需要拥有强大的耐力和精力还有……笔和笔记本 - -b，练完努力值后就去练级吧。（温馨提示：不要练一些不需要努力值能力，练了后是不能修改的，所以各位想练什么能力请事先想好）

练级：没什么好说的，等级不够的话带上学习装置练，或者把钱全部花掉后毫无顾忌地虐待训练场里的教练去，输了不用怕，跌倒了再起来，反正钱容易挣，不用担心被扣钱（岔开话题：5 号岛屿上面有两个人打完后资金丰厚，要钱的话虐待它们去，哇哈哈哈！！！），等级够了的话也请继续杀四天王……（小茂：我成为冠军的梦想~~，555……）。练级是一个轻松愉快的过程，可以把练努力值时吃的苦全部发泄在四天王身上。

（注：努力值任何时候练也没有问题，如果你的 PM 到 100 级练的话能力也是会改变的，只要存入电脑取出来就可以发现能力变化，当然，这种情况会随着努力值练满而消失）

配招篇

讲解配招之前首先请各位看一下战斗中 PM 的伤害值计算。上面的培育篇也讲解了，PM 的能力分为 6 个。物理攻击技能的伤害值计算是对应物理防御，特殊攻击技能的伤害值对应特殊防御。用特殊攻击来对付别人的 PM，是按对方的特殊防御计算而非物理防御。HP 是 PM 的生命值，一切攻击所扣的血都在这一栏显示。以下就是计算攻击计算公式：

[（攻击者的 Lv×0.4+2）×技巧威力×攻击者的攻击力÷防御者的防御力÷50+2]×各类修正×(217~255 之间)÷255?=伤害值

当双方 Lv 都为 100 的时候可以将公式简化为 （42×攻击者攻击力×技巧威力）/（防御者防御力×50）×各类修正=伤害值

例：血翼飞龙和草蜥蜴战斗，血翼飞龙的物理攻击是 405，血翼飞龙用攻击力 60 的燕返对付草蜥蜴，因为血翼飞龙用的燕返是物理技能，所以对方的防御力能力取物理





防御力。如果草蜥蜴的物理防御是 166。按照上面的简化公式，可以得出（42×405（攻击者攻击力）×60（技巧威力））/（166（防御者防御力）×50）×1.5（血翼飞龙是飞行系，燕返是飞行系技能，假如 PM 用同属性技能则会增加 1.5 倍）×2（属性相克，飞克草）=368，如果草蜥蜴的 HP 在 368 以下，就有可能被秒杀。但公式经过简略处理，所以可能与实际伤害值有偏差，请各位注意一下。

好了，了解上面的东西后切入主题。现在又以胡地为例。它的特殊攻击种族值达到 135，假设它个体值是 31，特殊攻击努力值为 255 练满（其实 252 已经满了的），而且性格是加特殊攻击的话。它的特殊攻击能力值可以达到 405。而它的物理攻击力即使达到极限也只有 218。也就是说，即使胡地会钢铁尾巴、影子球等物理技能，往往用起来还没有一个火焰拳和精神干扰的特殊技能的攻击力高。（有人提出结论破坏光线比火焰拳攻击力高一点，不过因为它的副作用使使用价值完全降低，不适合所有 PM。只有大猩猩才能完美配合破坏光线……）

再看一下暴鲤龙，它拥有强大的物理攻击和速度，特殊攻击却不怎么样（图片的暴鲤龙性格固执，是减特殊攻击的，实际特殊攻击也不会太差），所以鲤鱼龙即使有很多强大的特殊攻击技能，还是要配上物理攻击技能更为合理，如地震、报恩和岩崩，它用物理攻击的原因不仅是因为它物理攻击高，其中占重要因素的是鲤鱼龙会强化技能：龙舞。一会后文会对这些技能描述的。虽然刚才说鲤鱼龙配物理攻击技能很好，但是因为很多原因，就像遇到物理防御强大的对手就比较难发挥了，因此有些人会给鲤鱼龙配上闪电和冲浪 / 水泵，闪电可以对付物理防御强大的钢鸟和同类暴鲤龙，冲浪 / 水泵可以对付一些物理防御高的对手（地面系和岩石系的物理防御普遍较高）。因为特殊攻击不

是很好，这些特殊攻击技能要用的话保留一个可以了。如果4个技能配上闪电、大字火，水泵和暴风雪的话……这鲤鱼龙垃圾得没话说。



由上面的胡地和鲤鱼龙的例子可以看出配招和PM本身的能力是密切相关的，配招除要发挥出PM应有的优势外，有时往往还要弥补本身的弱点，而且要面对某一些对手而更改配招。但是GBA玩家不能随意地更改能力和技能，所以在配招前要想清楚。刚才说了，PM的能力和配招是密切相关的，有强的技能没有好的能力也是白搭，培育前要先想好PM的能力取向。要物理攻击强大还是用特殊攻击？还是两个攻击兼顾？防御方面培育物理防御好还是特殊防御好？还是都两样兼顾呢？两个攻击兼备的话努力值怎么分？要防御的耐力大努力值又应该怎么分？这些都是多数培育PM的玩家常见的问题，毕竟努力值只有510点能分配，这是很头痛的问题。攻击方面如果是单攻的话就好分，直接分配252点努力值给需要的攻击力就可以了，剩下的258点努力值分配给其它需要的能力。两攻兼备的话通常都可以各分配252点努力值给两攻，剩下6点加速度或者血。分配耐力的话最好就是把努力值分配到HP上，这样可以做到两防兼备，而且效果比把252/2=176点努力值各分配给两防的耐力强。当然，有些PM的HP种族值比两防御的种族值高很多，这时候应该分配努力值到防御上。大家也可以根据自己的喜好和需要分配努力值，我写的只作为大家参考而已，实际上怎么分配还是要看自己的。

之前说鲤鱼龙配物理攻击除了因为物理攻击能力优秀外，还因为它能学会能力提升技能。能力提升在战斗中占一个重要的地位。许多人认为强攻就是王道，这种想法是很不理智的。到底提升能力是什么概念呢？鲤鱼龙和血翼飞龙使用的龙舞的作用是提升物理攻击和速度一个阶段。所谓的一个阶段意思是提升基本能力的50%，也就是×1.5。两个阶段就提升100%威力，即×2，三个阶段是2.5，四个阶段是3，以此类推……最大可以提升到6个阶段。因为与人对战中大家等级都是一样，不会出现在通关时那么容易出现秒杀那些白痴NPC的情况，往往需要4~5个回合甚至更多的回合才能击败对方的一个PM，所以我们需要可持续发展。假如花一两个回合强化，就可以把作战的回合减短，而且可以轻松应付后面上来的PM。基本没有什么PM可以抵挡龙舞两次以后的暴鲤龙，面对冥想后的胡地也几乎没有反击机会（当然，解决的方法还是有的）。常见的能力提升技能有可以从学习装置得到的巨大化和冥想，在火红里面从NPC处得到的剑舞，卡比的招牌技能诅咒，萤火虫独门技能萤火（无视画犬－－#）。当然，敌人不会白痴到让你白白强化的，所以不要以为强化才是一切，而且有专门对付强化的技能，如吼叫、黑雾。强化是需要机遇的，胡地不可能在它死敌地狱犬面前傻傻地冥想，卡比也不会在怪力面前乖乖地去诅咒的。但是一旦强化成功的话会有意想不到的收获。如果大家还不明白强化的概念，请看看下面的图片：



上图是血翼飞龙直接用地震对付钢神柱，（图片用模拟器的即时存档功能制造，绝



对不含任何水分）大概扣了1/2以上。左图是血翼飞龙龙舞一次后用地震，虽然在龙舞一次的时候受到了钢神柱的攻击，但是能扣它那么多HP，算不错。请看看右图龙舞两次后第3回合用地震的飞龙，直接把钢神柱给秒杀了，实在是强呀……如果后面没有能抵御飞龙攻击的PM的话，就会被龙舞后的飞龙活活打死。



各位，现在已知道了提升能力的强大了吧。好了，进入下一主题：关于PM的配招。

配招前需要先确定一下PM的能力，决定配物理攻击技能还是特殊攻击技能。通常每个用来攻击的PM都会有一个本系的技能，这样可以发挥本身拥有的优势。而且用本系的技能有1.5倍修正，如地系用地震就有100×1.5=150的攻击力。不过也有很多例外，像宝石版的太阳石，特殊攻击实在太低，即使有冥想弥补，但对它作用不大，因此太阳石基本不会配精神干扰，有岩崩就可以了。

配招时还要想如何对付一些对自己不利的PM，因为PM不只是会本系技能而已，多数PM都有多样化的技能，如水系可以配上冷冻光对付死敌草系。背背龙有龙舞这一强化技能，但为提防背背龙的地震，电系PM仍不敢贸然上场。配不同属性的攻击技能不仅可以发挥PM应有的优势和反击对手，也可以增加打击面。这些就要看玩家自己的运用了。PM出现相同属性的攻击技能不是明智的行为。当然也有例外，如格斗系可能同时配上气合拳和瓦割，瓦割用来弥补气合拳需要储力的鸡肋，使战斗不会过于被动。但如果同时出现10万伏特和闪电、大字火和火焰喷射就无疑是愚蠢的行为……。有些PM的物理攻击和特殊攻击都不错，可以同时兼备，这些PM就是俗称的二刀流。二刀的攻击力常常无法和专攻相比，但二刀并不是靠优异的攻击力取胜。特殊和物理防御同时优越的PM不会很多，多数PM都是一个防御高一个防御低，二刀流正是利用这点攻击对手。对方什么方面的防御弱就用什么样的攻击对付它，因此二刀也起到对付能力提升PM的重要作用。怪力和暴鲤龙一样，特殊攻击不怎么样，因此很多人会换上物理防御强大的PM来抵挡怪力，但如果此时怪力用大字火攻击敌人就会有意想不到的效果。

有时还要结合特性配招，如石头脑袋的钢铁龙配舍身冲击，自然回复特性的海星可以舍弃自我再生用睡觉来打游击。

配招另一个最重要的地方是结合队伍来配。一个PM不可能对付所有PM的，再好再妙的配招也无法保证万能，结合队伍才是最重要的。关于组队又是另一门深奥的学问，在这里我也不详细讲了，切记组队的时候不要出现面对某些BT的PM对付不了的情况（如队伍没有会特殊攻击技能对付钢鸟，没有格斗技能对付卡比）。

有很多的PM攻击力不大好，但拥有很好的防御，这些PM可以起到盾牌的作用。这些PM的用途除了抵御别人攻击和可以提升能力进行反击外，还担任支援队友和破解敌人强化，制造异常的重要任务，支援队友有常见的用光之壁和反射盾，制造天气，用心愿为队友补血，有用神秘的守护使队友不被异常状态骚扰，也有用芳香和摇铃治疗队友异常状态……另外还有用吼叫、吹飞来对付敌人的强化，也有用黑雾来破解敌人的

强化，不过这对防御方面有很高的要求，而像十字蝙蝠这样速度快的 PM 用黑雾就不错。这些有各色各样辅助技能的 PM 在对战中占有重要地位，切记对战不是一个 PM 就能解决一切的，没有队友不行，没有辅助型的队友更不行。

接下来是讲解最重要的异常状态。给敌人制造异常可以使己方更为有利，也有可能起扭转局势的重要作用，看看各种各样异常状态吧：

1. 中毒

精灵中毒后，每回合扣除 1/8 的 HP，这样就能加快对手被打败的速度。还有一种是剧毒，第一回合扣 1/16 的 HP，但随着回合的增加，所扣的 HP 增加原来的一倍（每过一回合多一倍），不过当精灵被调换后，中毒所扣的 HP 就会重新回到 1/16 计算，这是剧毒唯一的缺点。因此被别人用剧毒的时候要尽快解决掉敌人或尽量换人。

2. 烧伤

烧伤后，每回合也是扣除 1/8 的 HP，而且物理攻击减半，对手物理攻击减弱就是我方反击的机会，但是不会对特殊攻击减半。虽然用特殊攻击的对手就不会有太大压力，但每回合都扣 HP，是一个可怕的异常状态。

3. 麻痹

麻痹后，除了每回合 20%的概率不能出招以外，速度还下降到原来的 1/4，这时候我方速度较慢的精灵的速度就变相提升了，所以这时候换上低速度的也不会有问题。

4. 睡眠

睡眠状态有两种情况：

睡眠：学习 44 号技能可习得此技能，主动睡两个回合，并补满 HP。所有 PM 基本都能学，是一个很好的补血技能。

催眠：让敌方 PM 进入睡眠装备，持续时间 1 到 6 回合，在这段时间中我们可以趁机强化能力或者是攻击，不过要提防一下会梦话和鼾声的 PM，它在睡觉的时候可以使用技能。（当然，被对方催眠的话 HP 是不会增加的~）

5. 冻伤

冻伤后精灵一动不动，每回合只有 1/10 的几率恢复正常，又是反击的机会了。不过冻伤后的精灵遇到火系攻击的话会解除冻伤，大家就要小心攻击了。

6. 混乱

混乱后的精灵每回合有 50%机会攻击自己，无论自己用什么样的技能，混乱时攻击自己的伤害相当于自己用攻击力 40 的技能对付自己。因此面对一些高物理攻击低物理防御的 PM 就使用混乱。自己面对混乱状态也要小心，被混乱的 PM 换下场就可以解除混乱。

7. 迷惑

迷惑后的敌人每回合有 50%机会不能出任何招，预防的方法就是使用无性别或者和对方一样性别的精灵（无性别的 PM：例如宝石海星、钢蟹、雷霆弹、三合一磁怪等）。特性‘钝感’也能预防迷惑状态，会这特性的精灵有 No.127、No.99、No.101 等。PM 换下场后就可以解除迷惑。但如果同时中迷惑和混乱是很倒霉的事情。

8. 害怕

使用有害怕效果技能必须先攻敌人才有可能害怕，当敌人害怕时，它就不会使用技能。携带“王者之证”的能增加让敌人害怕的几率，但要注意，一定要先攻才可以。特性是‘精神力’的精灵可以预防这招，例如 No. 39、No.63 等。

各位也了解到异常状态的厉害了吧，有些能力平均的 PM 在使用攻击技能之余可以使用一下制造异常的辅助技能。说到辅助技能，技能挑拨（TM12）越来越受重视，挑拨可以使对方不使用辅助技能，这对一些用异常状态和提升能力的 PM 来说是一件麻烦的事情。另外道具在战斗中也占有重要的地位，和人战斗的时候不要忘了带上道具啊 ^-^

附：努力值获得列表

在 PM 刚入手的时候，不论是抓来的野生的、游戏中 NPC 赠送的，还是从蛋里孵出来的，六项努力值的和都是 0；通信交换得到的，则保持其在朋友那里时的努力值。

假如一只 PM 的努力值满了，可以在卡依市卖 9800 的兴奋剂的地方一个 NPC 处（宝石版），得到勤奋徽章，代表努力值已经加满。

努力值获得列表

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 001	妙蛙种子				1		
№ 002	妙蛙草				1	1	
№ 003	妙蛙花				2	1	
№ 004	小火龙						1
№ 005	火恐龙				1		1
№ 006	喷火龙				3		
№ 007	杰尼龟			1			
№ 008	卡咪龟			1		1	
№ 009	水箭龟					3	
№ 010	绿毛虫	1					
№ 011	铁甲蛹			2			
№ 012	巴大蝴				2	1	
№ 013	独角虫						1
№ 014	铁壳虫			2			
№ 015	大针蜂		2			1	
№ 016	波波						1
№ 017	比比鸟						2
№ 018	比雕						3
№ 019	小拉达						1
№ 020	拉达						2
№ 021	烈鸟						1
№ 022	大嘴雀						2
№ 023	阿柏蛇		1				
№ 024	阿柏怪		2				
№ 025	皮卡丘						2
№ 026	雷丘						3
№ 027	穿山鼠			1			
№ 028	穿山怪			2			

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 029	尼多尔	1					
№ 030	尼多娜	2					
№ 031	尼多后	3					
№ 032	尼多尔♂		1				
№ 033	尼多卡诺		2				
№ 034	尼多王		3				
№ 035	皮皮	2					
№ 036	皮可西	3					
№ 037	六尾						1
№ 038	九尾					1	1
№ 039	胖丁	2					
№ 040	胖可丁	3					
№ 041	超音蝠						1
№ 042	大嘴蝠						2
№ 043	走路草				1		
№ 044	臭臭花				2		
№ 045	大王花				3		
№ 046	派拉斯		1				
№ 047	派拉斯特		2	1			
№ 048	毛球					1	
№ 049	末入蛾				1		1
№ 050	地鼠						1
№ 051	三地鼠						2
№ 052	喵喵						1
№ 053	猫老大						2
№ 054	可达鸭				1		
№ 055	哥达鸭				2		
№ 056	猴怪		1				
№ 057	火爆猴		2				
№ 058	卡蒂狗		1				
№ 059	风速度狗		2				
№ 060	蚊香蝌蚪						1
№ 061	蚊香蛙						2
№ 062	快泳蛙			3			
№ 063	凯西				1		
№ 064	勇吉拉				2		
№ 065	胡地				3		

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 066	腕力		1				
№ 067	豪力		2				
№ 068	怪力		3				
№ 069	喇叭花		1				
№ 070	口呆花		2				
№ 071	大食花		3				
№ 072	玛瑙水母					1	
№ 073	毒刺水母					2	
№ 074	小拳石			1			
№ 075	隆隆石			2			
№ 076	隆隆岩			3			
№ 077	小火马						1
№ 078	烈焰马						2
№ 079	呆呆兽	1					
№ 080	呆河马			2			
№ 081	小磁怪				1		
№ 082	三磁怪				2		
№ 083	大葱鸭	1					
№ 084	多多	1					
№ 085	多多利		2				
№ 086	小海狮					1	
№ 087	白海豹					2	
№ 088	臭泥	1					
№ 089	臭臭泥	1	1				
№ 090	大舌贝			1			
№ 091	铁甲贝			2			
№ 092	鬼斯				1		
№ 093	高斯通				2		
№ 094	狄鬼				3		
№ 095	大岩蛇			1			
№ 096	素利普					1	
№ 097	素利柏					2	
№ 098	螃蟹		1				
№ 099	巨钳蟹		2				
№ 100	雷电球						1
№ 101	顽皮弹						2
№ 102	蛋蛋			1			

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 103	椰蛋树				2		
№ 104	可拉			1			
№ 105	可拉可拉			2			
№ 106	沙瓦郎		2				
№ 107	艾比郎					2	
№ 108	大舌头	2					
№ 109	瓦斯弹			1			
№ 110	双弹瓦斯			2			
№ 111	铁甲犀牛			1			
№ 112	铁甲暴龙		2				
№ 113	吉利蛋	2					
№ 114	蔓藤怪			1			
№ 115	袋龙	2					
№ 116	墨海马				1		
№ 117	海刺龙			1	1		
№ 118	角金鱼		1				
№ 119	金鱼王		2				
№ 120	海星星						1
№ 121	宝石海星						2
№ 122	吸盘魔偶					2	
№ 123	飞天螳螂		1				
№ 124	迷唇姐				2		
№ 125	电击兽						2
№ 126	鸭嘴龙				2		
№ 127	大甲		2				
№ 128	肯泰罗		1				1
№ 129	鲤鱼王						1
№ 130	暴鲤龙		2				
№ 131	乘龙	2					
№ 132	百变怪	1					
№ 133	依布					1	
№ 134	水怪兽	2					
№ 135	雷怪兽						2
№ 136	火怪兽		2				
№ 137	三地龙				1		
№ 138	菊石兽			1			
№ 139	菊石龙			2			

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 140	化石盔			1			
№ 141	镰刀盔		2				
№ 142	石翼龙						2
№ 143	卡比兽	2					
№ 144	急冻鸟					3	
№ 145	闪电鸟				3		
№ 146	火焰鸟				3		
№ 147	迷你龙		1				
№ 148	哈克龙		2				
№ 149	快龙		3				
№ 150	超梦				3		
№ 151	梦幻	3					
№ 152	奇科利					1	
№ 153	花兽			1		1	
№ 154	巨花兽			1		2	
№ 155	火之岚						1
№ 156	焰之岚				1		1
№ 157	烈炎兽				3		
№ 158	鳄鱼		1				
№ 159	原始鳄		1	1			
№ 160	怪力鳄		2	1			
№ 161	长尾兽		1				
№ 162	大尾兽						2
№ 163	小猫鹰	1					
№ 164	猫头鹰	2					
№ 165	金龟虫					1	
№ 166	昆虫兽					2	
№ 167	独角蛛		1				
№ 168	大角蛛		2				
№ 169	双翼蝠						3
№ 170	双灯鱼	1					
№ 171	大双灯鱼	2					
№ 172	皮丘						1
№ 173	小皮皮					1	
№ 174	布布林	1					
№ 175	波可比					1	
№ 176	飞翼兽					2	

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 177	玩偶鸟				1		
№ 178	预言鸟				1		1
№ 179	小绵羊				1		
№ 180	绵羊				2		
№ 181	天龙				3		
№ 182	美丽花					3	
№ 183	水鼠	2					
№ 184	大水鼠	3					
№ 185	仮树			2			
№ 186	大水蛙					3	
№ 187	叶草					1	
№ 188	花兽						2
№ 189	飘花兽						3
№ 190	强尾兽						1
№ 191	草种籽				1		
№ 192	太阳花				2		
№ 193	花羽蜓						2
№ 194	小水怪	1					
№ 195	呆呆龙	2					
№ 196	光精灵				2		
№ 197	夜精灵					2	
№ 198	黑羽鸟						1
№ 199	河马王					3	
№ 200	火炎兽				1	1	
№ 201	安兽		1		1		
№ 202	忍耐兽	2					
№ 203	双身兽				2		
№ 204	松果兽			1			
№ 205	核果兽						2
№ 206	土龙	1					
№ 207	螃蟹虫						1
№ 208	超硬虫						2
№ 209	布鲁		1				
№ 210	大布鲁		2				
№ 211	河豚		1				
№ 212	坚兽		2				
№ 213	拉石兽			1		1	

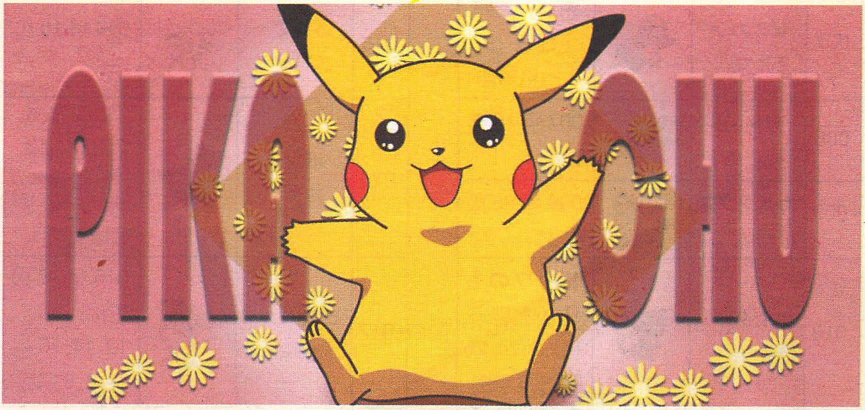
编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 214	甲虫兽		2				
№ 215	三尾兽						1
№ 216	小熊		1				
№ 217	大熊		2				
№ 218	小蜗牛				1		
№ 219	蜗牛			2			
№ 220	小猪怪		1				
№ 221	长毛猪	1	1				
№ 222	塞尼			1		1	
№ 223	怪蛙				1		
№ 224	乌贼		1		1		
№ 225	企鹅						1
№ 226	鱼怪					2	
№ 227	巨鸟			2			
№ 228	暗犬				1		
№ 229	恶魔兽				2		
№ 230	海马龙		1		1	1	
№ 231	短脚象	1					
№ 232	轮子象		1	1			
№ 233	三地龙				2		
№ 234	小尾鹿		1				
№ 235	画犬						1
№ 236	巴拉兽		1				
№ 237	卡波拉					2	
№ 238	大眼妹				1		
№ 239	电力兽						1
№ 240	吐火兽						1
№ 241	巨奶牛			2			
№ 242	幸福蛋	2					
№ 243	来电兽				1		2
№ 244	大地兽	1	2				
№ 245	仙兽			1		2	
№ 246	幼甲兽		1				
№ 247	小甲兽		2				
№ 248	巨大甲兽		3				
№ 249	魔幻兽					3	
№ 250	金凤					3	

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 251	火风	3					
№ 252	青蛙						1
№ 253	牛蛙						2
№ 254	怪蛙						3
№ 255	火鸟				1		
№ 256	飞速度鸟		1		1		
№ 257	超级鸟		3				
№ 258	水精灵		1				
№ 259	精灵怪		2				
№ 260	超精灵		3				
№ 261	皮皮犬		1				
№ 262	黑毛犬		2				
№ 263	针鼠						1
№ 264	大飞鼠						2
№ 265	树皮虫	1					
№ 266	小白虫		2				
№ 267	黄蝶				3		
№ 268	小粉虫			2			
№ 269	花蝶					3	
№ 270	顶叶兽					1	
№ 271	轻叶兽					2	
№ 272	奇顶兽					3	
№ 273	种子怪			1			
№ 274	芽怪		2				
№ 275	奇力怪		3				
№ 276	麻燕						1
№ 277	大麻燕						2
№ 278	海鸥						1
№ 279	食鱼鸟			2			
№ 280	感知兽				1		
№ 281	神知兽				2		
№ 282	沙夜兽				3		
№ 283	水蛛怪						1
№ 284	巨蛛怪				1	1	
№ 285	木果兽	1					
№ 286	木生兽		2				
№ 287	食叶兽	1					

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 288	狂猴						2
№ 289	巨猛怪	3					
№ 290	钻地虫			1			
№ 291	双翅蜂						2
№ 292	毒蜂	2					
№ 293	小奇奇	1					
№ 294	高木兽	2					
№ 295	巴林	3					
№ 296	笑熊	1					
№ 297	大熊怪	2					
№ 298	利利鼠	1					
№ 299	力特攻怪			1			
№ 300	小松鼠						1
№ 301	大松鼠	1					1
№ 302	亚米拉		1	1			
№ 303	古吉特		1	1			
№ 304	小小龙			1			
№ 305	小龙			2			
№ 306	狂暴龙			3			
№ 307	冥思兽						1
№ 308	佳雷木						2
№ 309	电光怪						1
№ 310	雷电兽						2
№ 311	拉斯鲁						1
№ 312	麦伊						1
№ 313	奇力						1
№ 314	金刚兽						1
№ 315	利安兽				1		
№ 316	库林怪	1					
№ 317	玛奇怪	2					
№ 318	巴尼亚		1				
№ 319	尼亚兽		2				
№ 320	皮皮鲸	1					
№ 321	巨鲸	2					
№ 322	泥奇怪				1		
№ 323	巴库兽		1		1		
№ 324	库斯怪			2			

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 325	弹弹怪					1	
№ 326	夫斯怪					2	
№ 327	比奇熊				1		
№ 328	大头怪		1				
№ 329	巴比兽		1				1
№ 330	来伊兽		1				2
№ 331	沙漠兽				1		
№ 332	尼库斯		1		1		
№ 333	云雀					1	
№ 334	大云雀					2	
№ 335	雪鼠		2				
№ 336	哈奇蛇		1		1		
№ 337	月牙兽				2		
№ 338	太阳花		2				
№ 339	泥鳅	1					
№ 340	龙鳅	2					
№ 341	奇亚蟹		1				
№ 342	大利蟹		2				
№ 343	古生兽					1	
№ 344	古洞兽					2	
№ 345	利利拉					1	
№ 346	伊道拉					2	
№ 347	蝎子		1				
№ 348	真知兽		2				
№ 349	大黄鱼						1
№ 350	美蛇兽				2		
№ 351	小电怪	1					
№ 352	变色兽					1	
№ 353	风偶人		1				
№ 354	小风暴		2				
№ 355	钻墙怪			1		1	
№ 356	沙玛兽			1		2	
№ 357	长脖龙	2					
№ 358	石牙兽				1	1	
№ 359	灾兽		2				
№ 360	快乐兽	1					
№ 361	雪纪兽	1					

编号	PM 名字	HP	普攻	普防	特攻	特防	速度
№ 362	尼古利兽	2					
№ 363	牙豹	1					
№ 364	海豹	2					
№ 365	狂豹	3					
№ 366	海贝			1			
№ 367	石子贝		1	1			
№ 368	比贝兽				2		
№ 369	花刺	1		1			
№ 370	幼生兽						1
№ 371	达吉马		1				
№ 372	高毛利			2			
№ 373	马达怪		3				
№ 374	蛋蛋怪			1			
№ 375	风木兽			2			
№ 376	彩石怪			3			
№ 377	雷兽			3			
№ 378	土雷兽					3	
№ 379	天雷兽			3		2	
№ 380	红水都					3	
№ 381	蓝水都				3		
№ 382	奇奇兽				3		
№ 383	古拉怪		3				
№ 384	木木兽		2		1		
№ 385	月映兽	3					
№ 386	拉奇		1		1		1



口袋妖怪火红全宠

捕捉详解

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
001	フシギダネ 妙蛙种子		游戏开始博士赠送 **トキワのもり**(常磐森林)
002	フシギソウ 妙蛙草		001 号 16 级进化
003	フシギバナ 妙蛙花		002 号 32 级进化
004	ヒトカゲ 小火龙		游戏开始博士赠送 4 号路草地
005	リザ-ド 火恐龙		004 号 16 级进化
006	リザ-ドン 喷火龙		005 号 36 级进化
007	ゼニガメ 杰尼龟		游戏开始博士赠送 1 号路草地
008	カメ-ル 卡咪龟		007 号 16 级进化
009	カメックス 水箭龟		008 号 36 级进化
010	キャタピ- 绿毛虫		**トキワのもり**(常磐森林),2、24、25 号路,6 号岛

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
011	トランセル 铁甲蛹		010 号 7 级进化; **トキワのもり**(常磐森林),24、25 号路,6 号岛
012	バタフリ- 巴大蝴		011 号 10 级进化;
013	ビ-ドル 独角虫		**トキワのもり**(常磐森林),2、24、25 号路,6 号岛
014	コク-ン 铁壳蛹		013 号 7 级进化; **トキワのもり**(常磐森林),24、25 号路,6 号岛
015	スピア- 大针蜂		014 号 10 级进化
016	ポッポ 波波		1、2、3、5、6、7、8、12、13、14、15、24、25 号路,3、5 号岛
017	ピジョン 比比鸟		016 号 18 级进化; 13、14、15 号路,3、5 号岛

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
018	**ピジョット** 比雕		017号36级进化
019	**コラッタ** 小拉达		**ポケモソやしき**(火莲岛废弃研究所),1、2、4、9、16、17、18、22号路
020	**ラッタ** 拉达		19号20级进化;**ポケモソやしき**(火莲岛废弃研究所)、16、17、18号路
021	**オニススズメ** 烈鸟		3、4、9、10、11、16、17、18、22、23号路,1、2号岛
022	**オニドリル** 大嘴雀		17、18、23号路,1、2、6、7号岛
023	**アーボ** 阿柏蛇		4、8、9、10、11、23号路
024	**アーボック** 阿柏怪		21号22级进化;**チャンピオンロード**(冠军之路)、23号路
025	**ピカチュウ** 皮卡丘		**トキワのもり**(常磐森林)、**むじんはつでんしょ**(无人发电场)
026	**ライチュウ** 雷丘		25号使用雷之石进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
027	**サンド** 穿山鼠		9号路草地
028	**サンドパン** 穿山王		23号路草地
029	**ニドラン♀** 尼多兰		**サファリゾーソ**(户猎区),3号路
030	**ニドリーナ** 尼多娜		29号16级进化;**サファリゾーソ**(户猎区)
031	**ニドクイン** 尼多后		30号使用月之石进化
032	**ニドラン♂** 尼多郎		**サファリゾーソ**(户猎区),3号路
033	**ニドリーノ** 尼多卡诺		32号16级进化;**サファリゾーソ**(户猎区)
034	**ニドキング** 尼多王		33号使用月之石进化
035	**ピッピ** 皮皮		**オシキやま**(月亮山)游戏厅500个游戏币换得
036	**ピクシー** 皮可西		35号使用月之石进化
037	**ロコン** 六尾		**ポケモソやしき**(火莲岛废弃研究所)1F
038	**キュウコン** 九尾		37号使用火之石进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
039	**プリン** 胖丁		3 号路草地
040	**プクリン** 胖可丁		39 号使用月之石进化
041	**ズバット** 超音蝠		**チャンピオンロード**（冠军之路）、**オシキやま**（月亮山）、**イワヤマトソネル**（漆黑洞穴）、**ふたごじま**（双子岛），4、5、6 号岛
042	**ゴルバット** 大嘴蝠		41 号 22 级进化；**チャンピオンロード**（冠军之路）、**ふたごじま**（双子岛），4、5 号岛
043	**ナゾノクサ** 走路草		5、6、7、12、13、14、15、24、25 号路，2、3、6 号岛
044	**クサイハナ** 臭臭花		43 号 21 级进化；12、13、14、15 号路，2、3、6 号岛
045	**ラフレシア** 大王花		45 号使用叶之石进化
046	**パラス** 派拉斯		**オシキやま**（月亮山）、**サファリゾーソ**（户猎区）
047	**パラセクト** 派拉斯特		46 号 24 级进化；**サファリゾーソ**（户猎区）、**ハナダのざくつ**（超梦洞）
048	**コンパン** 毛球		**サファリゾーソ**（户猎区），12、13、14、15 号路，3 号岛
049	**モルフォン** 末入蛾		48 号 31 级进化；**サファリゾーソ**（户猎区）、3 号岛
050	**ディグダ** 地鼠		**ディグダのあな**（地鼠洞）
051	**ダグトリオ** 三地鼠		50 号 26 级进化；**ディグダのあな**（地鼠洞）
052	**ニャース** 喵喵		5、6、7、8 号路，1、2、3、5、6、7 号岛
053	**ペルシアン** 猫老大		53 号 28 级进化；1、2、3、5、6、7 号岛
054	**コダック** 可达鸭		大部分有水的地方钓 / 冲浪
055	**ゴルダック** 哥达鸭		54 号 33 级进化；**ふたごじま**（双子岛），2、3 号岛

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
056	マンキ－ 猴怪		イワヤマトソネ（漆黑洞穴）,3、4、22、23号路
057	オコリザル 火爆猴		56号28级进化； チャンピオンロ－ド（冠军之路）,23号路
058	ガ－ディ 卡蒂狗		ポケモソやしき（火莲岛废弃研究所）,7、8号路
059	ウインディ 风速狗		58号使用火之石进化
060	ニヨロモ 蚊香蝌蚪		サファリゾ－ソ（户猎区）,6、22、23、25号路钓,2、3、4、6号岛钓
061	ニヨロゾ 蚊香蛙		60号25级进化； 6、22、23、25号路钓、2、4、6号岛钓
062	ニヨロボン 快泳蛙		62号使用水之石进化
063	ケ－シイ 凯西		24、25号路游戏厅180个游戏币换得
064	ユンゲラ－ 勇吉拉		63号16级进化； ハナダのざくつ（超梦洞）
065	フ－ディン 胡地		064号37级进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
066	ワンリキ－ 腕力		チャンピオンロ－ド（冠军之路）、イワヤマトソネル（漆黑洞穴）1号岛
067	ゴ－リキ－ 豪力		66号28级进化； チャンピオンロ－ド（冠军之路）,1号岛
068	カイリキ－ 怪力		068号43级进化
069	マダツボミ 喇叭花		5号路
070	ウツドン 口呆花		69号21级进化； 12号路
071	ウツボット 大食花		70号使用叶之石进化
072	メノクラゲ 玛瑙水母		大部分水面上冲浪
073	ドククラゲ 毒刺水母		72号30级进化； 1、3、4、5、6、7号岛冲浪
074	イシツブテ 小拳石		チャンピオンロ－ド（冠军之路）、イワヤマトソネル（漆黑洞穴）、オシキやま（月亮山）、ハナダのざくつ（超梦洞）,1、7号岛

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
075	**ゴローン** 隆隆石		74 号 25 级进化；**イワヤマトソネル**（漆黑洞穴）、**ハナダのざくつ**（超梦洞）碎石，1、7 号岛碎石
076	**ゴローニヤ** 隆隆岩		075 号 40 级进化
077	**ポニータ** 小火马		1 号岛草地
078	**ギャロップ** 烈焰马		77 号 40 级进化； 1 号岛草地
079	**ヤドン** 呆呆兽		4 号路水面冲浪
080	**ヤドラン** 呆河马		79 号 37 级进化； 4 号路水面冲浪
081	**コイル** 小磁怪		**むじんはつでんしょ**（无人发电场）
082	**レアコイル** 三磁怪		81 号 30 级进化；**むじんはつでんしょ**（无人发电场）、**ハナダのざくつ**（超梦洞）
083	**カモネギ** 大葱鸭		**クチバッテイ**市民居内使用№021 烈雀交换**サファリゾーソ**

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
084	**ドードー** 嘟嘟		**サファリゾーソ**（户猎区）7、18 号路
085	**ドードリオ** 嘟嘟利		84 号 31 级进化
086	**パウワウ** 小海狮		**ふたごじま**（双子岛），4 号岛冰洞
087	**ジュゴン** 白海狮		86 号 34 级进化； **ふたごじま**（双子岛），4 号岛冰洞
088	**ベトベター** 臭泥		**タマムツツテイ**（玉虫市）用钓竿钓，（火莲岛废弃研究所）
089	**ベトベトン** 臭臭泥		88 号 38 级进化
090	**シエルダー** 大舌贝		**トキワツテイ**（真新镇）、**グレンじま**（枯叶市）钓，1、4、5 号岛钓
091	**パルシエン** 铁甲贝		90 号使用水之石进化
092	**ゴース** 鬼斯		**ポケモソタワー**（幽灵塔），5 号岛
093	**ゴースト** 鬼斯通		93 号 25 级进化； **ポケモソタワー**（幽灵塔），5 号岛
094	**ゲンガー** 狱鬼		093 号 40 级进化

KOU DAI YAO GUAI

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
095	**イワーク** 大岩蛇		**チャンピオンロード**（冠军之路）、**イワヤマトソネル**（漆黑洞穴），7号岛
096	**スリープ** 素利普		11号路，3号岛**きのみのさり**（树果森林）
097	**スリーパー** 素利柏		96号26级进化
098	**クラブ** 螃蟹		4、10、11、12、13、19、21、24号路钓 1、3、4、5、6、7号岛钓
099	**キングラー** 巨钳蟹		98号28级进化 1、3、4、5、6、7号岛钓
100	**ビリリダマ** 雷电球		**むじんはつでんしょ**（无人发电场），10号路
101	**マルマイン** 顽皮弹		100号30级进化； **ハナダのざくつ**（超梦洞）
102	**タマタマ** 蛋蛋		**サファリゾーソ**（户猎区）
103	**ナッシー** 椰蛋树		103号使用叶之石进化
104	**カラカラ** 可拉可拉		**ポケモソタワー**（幽灵塔），7号岛

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
105	**ガラガラ** 嘎拉嘎拉		105号28级进化； **チャンピオンロード**（冠军之路），7号岛
106	**サワムラー** 沙瓦郎		236号20级时，升级后达到（攻击力－防御力）>26的条件时进化 **ヤマブキ**市小道馆
107	**エビワラー** 艾比郎		236号20时，升级后达到26>（攻击力－防御力）>4的条件时进化 **ヤマブキ**市小道馆
108	**ベロリンガ** 大舌头		18号路检查点二楼用№055哥达鸭换 **サファリゾーソ**（户猎区）2区
109	**ドガース** 瓦斯弹		**タマムツツティ**（枯叶市）冲浪，**ポケモソやしき**（火莲岛废弃研究所）
110	**マタドガス** 双弹瓦斯		109号35级进化； **ポケモソやしき**（火莲岛废弃研究所）

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
111	**サイホーン** 铁甲犀牛		**サファリゾーン**(户猎区)
112	**サイドン** 铁甲暴龙		111 号 42 级进化
113	**ラッキー** 吉利蛋		**サファリゾーン**(户猎区)
114	**モンジャラ** 蔓藤怪		21 号路,1 号岛宝物海滩的草地
115	**ガルーラ** 袋龙		**サファリゾーン**(户猎区)
116	**タッツー** 墨海马		4、10、11、12、13、19、20、21 号路钓,1、3、4、5、6、7 号岛钓
117	**シードラ** 海刺龙		117 号 32 级进化; 19、20、21 号路钓,1、3、4、5、6、7 号岛钓
118	**トサキント** 角金鱼		6、22、23、25 号路钓,2、3、4、6 号岛钓
119	**アズマオウ** 金鱼王		118 号 33 级进化; **クチバッテイ**(石竹市)、**サファリゾーン**(户猎区)、3 号岛左上森林池内钓
120	**ヒトデマン** 海星星		**グレンじま**(红莲市)市钓鱼

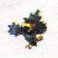
号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
121	**スターミー** 宝石海星		120 号使用水之石进化
122	**バリヤード** 吸盘魔偶		**ディグダのあな**(地鼠洞)后面民居内用№063 凯西换
123	**ストライク** 飞天螳螂		**サファリゾーン**(户猎区); 游戏厅 5500 个游戏币换得
124	**ルージュラ** 迷唇姐		第 2 道馆左边民居内用№061 蚊香蛙换 **ふたごじま**(双子岛)地下第四层
125	**エレブー** 电击兽		**むじんはつでんしょ**(无人发电场)
126	**ブーバー** 鸭嘴火龙		1 号岛的火焰山外围草地
127	**カイロス** 大甲		**サファリゾーン**(户猎区)2 区; 游戏厅 2500 个游戏币换得
128	**ケンタロス** 肯泰罗		**サファリゾーン**(户猎区)
129	**コイキング** 鲤鱼王		大部分有水的地方钓

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
130	**ギャラドス** 暴鲤龙		129号20级进化； 大部分有水的地方钓
131	**ラプラス** 乘龙		**ヤマブキ**市**ツルフンバニ**－7F别人送、 4号岛大冰洞瀑布上方洞穴的水面上
132	**メタモン** 百变怪		**ポケモソやしき**（火莲岛废弃研究所）、**ハナダのざくつ**（超梦洞），13、14、15号路
133	**イ－ブイ** 依布		**タマムシ**市大厦顶楼格斗男子左后方桌上 **サファリゾ－ソ**（户猎区）入口处草地
134	**シャワ－ズ** 水怪兽		133号使用水之石进化
135	**サンダ－ス** 雷怪兽		133号使用雷之石进化
136	**ブ－スタ－** 火怪兽		133号使用火之石进化
137	**ポリゴン** 3D龙		游戏厅9999个游戏币换得； **むじんはつでんしょ**（无人发电场）
138	**オムナイト** 菊石兽		**オシキやま**内右边化石复活； **チャンピオンロ－ド**（冠军之路）2F
139	**オムスタ－** 菊石龙		138号40级进化
140	**カブト** 化石盔		**オシキやま**内左边化石复活； **チャンピオンロ－ド**（冠军之路）2F
141	**カブトプス** 镰刀盔		140号40级进化
142	**プテラ** 化石翼龙		由神秘琥珀复活； **チャンピオンロ－ド**（冠军之路）2F
143	**カビゴン** 卡比兽		用精灵之笛把睡在12、16号路上的两只卡比兽叫醒
144	**フリ－ザ－** 急冻鸟		**ふたごじま**（双子岛地下）
145	**サンダ－** 闪电鸟		**むじんはつでんしょ**（无人发电场）
146	**ファイヤ－** 火焰鸟		1号岛**ともしびやま**（1号岛火焰山）
147	**ミニリュウ** 迷你龙		**サファリゾ－ソ**（户猎区）钓 游戏厅2800个游戏币换得

KOU DAI YAO GUAI

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
148	ハクリュー 哈克龙		147 号 35 级进化; サファリゾーン(户猎区)钓
149	カイリュー 快龙		148 号 55 级进化
150	ミュウツー 超梦		ハナダのざくつ(超梦洞)
151	ミュウ 梦幻		ポケモンやしき(火莲岛废弃研究所)地下一层
152	チコリータ 奇科利		サファリゾーン(户猎区)入口处草地
153	ベイリーフ 月桂叶		152 号 16 级进化
154	メガニウム 大菊花		153 号 32 级进化
155	ヒノアラシ 火之岚		ポケモンやしき(火莲岛废弃研究所)2F
156	マグマラシ 焰之岚		155 号 14 级进化
157	バクフーン 暴焰兽		156 号 32 级进化
158	ワニノコ 小鳄鱼		トキワツティ(华蓝市)水面冲浪
159	アリゲイツ 蓝鳄		158 号 18 级进化
160	オーダイル 大力鳄		159 号 30 级进化
161	オタチ 长尾兽		5、6、7 号岛草地

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
162	オオタチ 大尾兽		162 号 15 级进化
163	ホーホー 小猫鹰		3 号岛草地和树果森林的草地
164	ヨルノズク 猫头鹰		163 号 18 级进化
165	レディバ 金龟虫		6 号岛记号森林
166	レディアン 昆虫兽		165 号 18 级进化
167	イトマル 独角蛛		6 号岛记号森林
168	アリアドス 大角蛛		167 号 22 级进化
169	クロバット 双翼蝠		42 号亲密度进化
170	チョンチー 双灯鱼		2 岛钓鱼使用初级钓竿钓鱼
171	ランターン 大双灯鱼		170 号 27 级进化
172	ピチュー 皮丘		一对 25 号/25 号与百变怪生蛋
173	ピィ 小皮皮		一对 35 号/35 号与百变怪生蛋
174	ププリン 布布林		一对 39 号/39 号与百变怪生蛋
175	トゲピー 波可比		由 5 号岛左上方陆地老人给的蛋孵化得到
176	トゲチック 飞翼兽		175 号亲密度进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
177	ネイティ 玩偶鸟		6号岛遗迹周围草地
178	ネイティオ 预言鸟		177号25级进化
179	メリープ 小绵羊		1号路,6号岛へんげのどくつ(变幻洞窟)
180	モココ 电气羊		179号15级进化
181	デンリュウ 电气龙		180号30级进化
182	キレイハナ 美丽花		44号用太阳石进化
183	マリル 水鼠		298号亲密度进化;4号岛水面
184	マリルリ 大水鼠		183号18级进化
185	ウソッキー 骗骗树		3号岛树果森林
186	ニョロトノ 大水蛙		062号用太阳石进化
187	ハネッコ 毽子草		5号岛水面/草地
188	ポポッコ 毽子花		187号18级进化
189	ワタッコ 毽子棉		188号27级进化
190	エイパム 强尾猴		6号岛へんげのどくつ(变幻洞窟)
191	ヒマナッツ 草种籽		3号岛树果森林
192	キマワリ 向日葵花		191号使用太阳之石进化
193	ヤンヤンマ 花羽蜓		6号岛遗迹周围草地
194	ウパー 小水怪		4号岛水面,6号岛遗迹周围草地
195	ヌオー 呆呆龙		194号20级进化
196	エーフィ 光精灵		133号用太阳石进化
197	ブラッキー 暗精灵		133号用月亮石进化
198	ヤミカラス 黑羽鸟		5号岛かえうすのあな(无归途之洞穴)
199	ヤドキング 河马王		79号用水之石进化
200	ムウマ 梦妖		5号岛かえうすのあな(无归途之洞穴)内和6号岛的变幻洞窟
201	アンノーン 安侬		7号岛遗迹
202	ソーナンス 果然翁		ハナダのざくつ(超梦洞)、6号岛草地
203	キリンリキ 双身兽		5号岛右下草地
204	クヌギダマ 松果兽		6号岛记号森林草地
205	フォレトス 核果兽		204号31级进化
206	ノコッチ 土龙		3号岛土龙洞口的草地

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
207	グライガー 螃蟹虫		5号岛右下草地
208	ハガネール 大钢蛇		95号亲密度进化
209	ブルー 布鲁		5号岛右下草地
210	グランブル 布鲁皇		209号23级进化
211	ハリーセン 河豚		5、6、7号岛用高级鱼竿钓
212	ハッサム 钢甲螳螂		123号亲密度进化
213	ツボツボ 壶壶龟		6号岛へんげのどくつ（变幻洞窟）
214	ヘラクロス 大力甲虫		6号岛印记森林
215	ニューラ 狃拉		4号岛いてだきのどぅくっ（大冰洞）
216	ヒメグマ 小熊		6号岛へんげのどくつ（变幻洞窟）
217	リングマ 大爪熊		216号30级进化
218	マグマッグ 小蜗牛		1号岛草地
219	マグカルゴ 熔岩蜗牛		218号38级进化； 1号岛草地
220	ウリムー 小猪怪		4号岛いてだきのどぅくつ（大冰洞）
221	イノムー 长毛猪		220号33级进化
222	サニーゴ 塞尼珊瑚		2号岛使初级钓竿钓鱼

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
223	テッポウオ 怪蛙		5号岛使用中钓竿钓鱼
224	オクタン 乌贼		223号25级进化
225	デリバード 企鹅		4号岛いてだきのどぅくっ（大冰洞）
226	マンタイン 鱼怪		7号岛战斗塔之前水域
227	エアームド 钢鸟		7号岛大峡谷草地
228	デルビル 暗犬		6号岛へんげのどくつ（变幻洞窟
229	ヘルガー 地狱犬		228号24级进化
230	キングドラ 海马龙		117号47级进化
231	ゴマゾウ 短脚象		7号岛稍下方草地
232	ドンファン 轮子象		231号25级进化
233	ポリゴン2 3D龙2		137号亲密度进化
234	オドシシ 惊角鹿		6号岛最右下方草地
235	ドーブル 图画犬		6号岛へんげのどくつ（变幻洞窟）
236	バルキー 巴拉兽		106或107号和百变怪生蛋 7号岛大峡谷草地
237	カポエラー 卡波拉		进化236号20时，升级后达到（攻击力－防御力）<4的条件时进化

KOU DAI YAO GUAI

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
238	ムチュール 大眼妹		124号迷唇姐和百变怪生蛋
239	エレキッド 电力兽		一对125号/125号与百变怪生蛋
240	ブビィ 吐火兽		一对126号/126号与百变怪生蛋
241	ミルタンク 牛奶罐		7号岛大峡谷草地
242	ハピナス 幸福蛋		113号亲密度进化
243	ライコウ 雷皇		サファリゾーソ(狩猎区)一区草丛
244	エンテイ 炎帝		サファリゾーソ(狩猎区)二区草丛
245	スイクン 水君		サファリゾーソ(狩猎区)三区草丛
246	ヨーギラス 幼甲兽		7号岛大峡谷草地
247	サナギラス 蛹甲兽		246号30级进化
248	バンギラス 巨大甲兽		247号55级进化
249	ルギア 路基亚		3号岛土龙洞洞口草地
250	ホウオウ 七彩凤王		1号岛宝物海滩草地
251	セレビィ 雪拉比		3号岛树果森林
252	キモリ 草蜥蜴		1岛宝物海滩草地
253	ジュプトル 森林蜥蜴		252号16级进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
254	ジュカイン 针叶王		253号32级进化
255	アチャモ 火鸟		1号岛草地
256	ワカシャモ 飞速鸟		255号16级进化
257	バシャーモ 火鸡战士		256号36级进化
258	ミズゴロウ 水精灵		1号岛码头附近水域冲浪
259	ヌマクロー 精灵怪		258号16级进化
260	ラグラージ 超精灵		259号36级进化
261	ポチエナ 皮皮犬		1、2号路草地
262	グラエナ 黑毛犬		261号18级进化
263	ジグザグマ 针鼠		2号路草地
264	マッスグマ 黄鼠狼		264号20级进化
265	ケムッソ 树皮虫		トキワのもり(常磐森林)
266	カラサリス 小白虫		265号7级进化 トキワのもり(常磐森林)
267	アゲハント 黄蛾		266号10级进化
268	マユルド 小粉虫		265号7级进化 トキワのもり(常磐森林)
269	マユルド 花蛾		269号10级进化

KOU DAI YAO GUAI

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
270	ハスボー 顶叶兽		4号路草地
271	ハスブレロ 轻叶兽		270号14级进化
272	ルンパッパ 荷叶鸭		271号使用水之石进化
273	タネボー 种子怪		チャンピオンロード(冠军之路)1F
274	コノハナ 芽怪		273号14级进化
275	ダーテング 木天狗		274号使用叶之石进化
276	スバメ 麻燕		1、4号路草地
277	オオスバメ 大麻燕		276号22级进化
278	キャモメ 海鸥		12号路冲浪
279	ペリッパー 食鱼鸟		278号25级进化; 12号路冲浪
280	ラルトス 感知兽		3号路草地
281	キルリア 神知兽		280号20级进化
282	サーナイト 超能女皇		281号30级进化
283	アメタマ 水蛛怪		4号路水面
284	アメモース 巨蛛怪		283号22级进化
285	キノココ 蘑菇种子		24号路草地
286	キノガッサ 蘑菇袋鼠		286号23级进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
287	ナマケロ 食叶兽		22号路草地
288	ヤルキモノ 狂猴		288号18级进化
289	ケッキング 大猩猩		289号36级进化
290	ツチニン 钻地虫		トキワのもり(常磐森林)
291	テッカニン 风速蝉		290号20级进化
292	ヌケニン 鬼蝉		290号20级进化成291时若队中有空位会自动出现
293	ゴニョニョ 音波兔		オシキやま(月亮山)
294	ドゴーム 噪音兽		293号20级进化
295	バクオング 噪音王		294号40级进化
296	マクノシタ 笑熊		イワヤマトソネル(漆黑洞穴)
297	ハリテヤマ 相扑熊		296号24级进化
298	ルリリ 小水鼠		公163号携带"潮物"生蛋
299	ノズパス 磁石怪		イワヤマトソネル(漆黑洞穴)
300	エネコ 小松鼠		6号路草地
301	エネコロロ 大松鼠		300用月亮石进化
302	ヤミラミ 地狱超人		ポケモソタワー(幽灵塔)3F

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
303	クチ-ト 巨嘴秋		ポケモソタワ-(幽灵塔)3F
304	ココドラ 小小龙		オシキやま(月亮山)
305	コドラ 小龙		204号32级进化,チャンピオンロ-ド(冠军之路)3F
306	ボスゴドラ 钢甲暴龙		205号42级进化
307	アサナン 冥思兽		8号路草地
308	チャ-レム 佳雷木		307号37级进化
309	ラクライ 电光怪		10号路草地
310	ライボルト 雷电兽		309号26级进化
311	プラスル 正电兔		むじんはつでんしょ(无人发电场)
312	マイナン 负电兔		むじんはつでんしょ(无人发电场)
313	バルビ-ト 母萤火虫		11号路草地
314	イルミ-ゼ 公萤火虫		11号路草地
315	ロゼリア 芭蕾玫瑰		7号路草地
316	ゴクリン 毒布丁		15号路草地
317	マルノ-ム 毒布丁王		316号26级进化
318	キバニア 三色鲨		12号路使用中级钓竿钓鱼
319	サメハダ- 鲨鱼王		318号30级进化
320	ホエルコ 皮皮鲸		12号路使用高级钓竿钓鱼
321	ホエルオ- 鲸鱼王		320号40级进化
322	ドンメル 火山乌龟		1号岛火焰山外围草地
323	バク-ダ 火山骆驼		322号33级进化; 1号岛火焰山地下4层
324	コ-タス 熔岩乌龟		1号岛火焰山地下4层
325	バネブ- 弹簧猪		14号路草地
326	ブ-ピッグ 飞天猪		325号32级进化
327	パッチ-ル 比奇熊		18号路草地
328	ナックラ- 大头怪		25号路草地
329	ビブラ-バ 巴比兽		328号35级进化
330	フライゴン 蜻蜓龙		329号45级进化
331	サボネア 仙人球		15号路草地
332	ノクタス 恶魔仙人掌		331号32级进化
333	チルット 云雀		16号路草地
334	ネンド-ル 大龙雀		333号35级进化
335	ザング-ス 雪兔		23号路草地

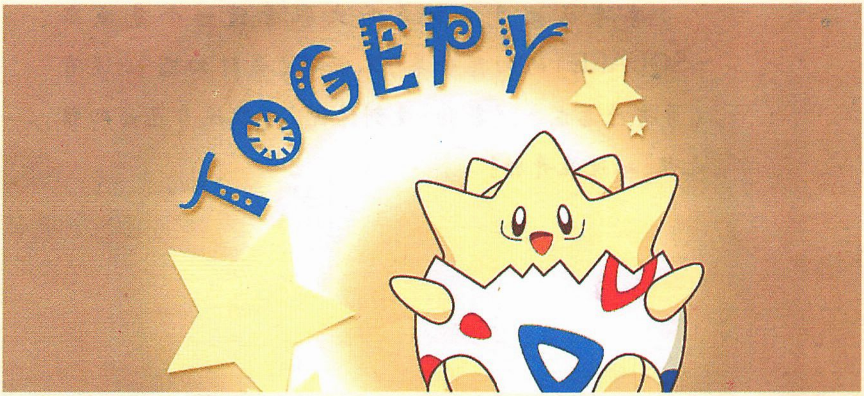
KOU DAI YAO GUAI

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
336	ハブネーク 红牙响尾蛇		23号路草地
337	ルナトーン 月牙石		チャンピオンロード（冠军之路）1F
338	ソルロック 太阳石		チャンピオンロード（冠军之路）1F
339	ドジョッチ 泥鳅		6号路使用初级钓竿钓鱼
340	ナマズン 龙鳅		339号30级进化
341	ヘイガニ 奇亚蟹		11号路使用初级钓竿钓鱼
342	シザリガー 大利蟹		341号30级进化
343	ヤジロン 土偶		14号路草地
344	ネンドール 三土偶		343号36级进化，チャンピオンロード（冠军之路）2F
345	リリーラ 化石花		イワヤマトソネル（漆黑洞穴）地下一层
346	ユレイドル 化石巨花		345号40级进化
347	アノプス 化石蝎		チャンピオンロード（冠军之路）2F
348	アーマルド 化石巨蝎		347号40级进化
349	ヒンバス 大黄鱼		22号路使用钓级钓竿钓鱼
350	ミロカロス 美蛇兽		349号亲密度进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
351	ポワルン 天气小子		7号岛下方一小片草地
352	カクレオン 变色龙		21号路草地
353	カゲボウズ 风偶人		ポケモソタワー（幽灵塔）4F
354	ジュペッタ 失眠鬼		353号37级进化
355	ヨマワル 钻墙怪		ポケモソタワー（幽灵塔）4F
356	サマヨール 黑乃伊		355号37级进化
357	トロピウス 草飞龙		3号岛树果森林
358	チリーン 蓝风铃		ポケモソタワー（幽灵塔）5F
359	アブソル 灾兽		ポケモソタワー（幽灵塔）5F
360	ソーナノ 果然宝宝		オシキやま（月亮山），公202号携带"气物"生蛋
361	ユキワラシ 雪纪兽		ふたごじま（双子岛）1层、地下1、2、3层
362	オニゴーリ 尼古利兽		361号42级进化
363	タマザラシ 牙豹		ふたごじま（双子洞）地下3、4层水面
364	トドグラー 海豹		363号32级进化
365	トドゼルガ 海象牙皇		364号44级进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
366	パールル 帕鲁蚌		12号路使用初级钓竿钓鱼
367	ハンテール 大嘴鳗		366号用水之石进化
368	サクラビス 长睫鳗		366号美丽度进化
369	ジーランス 地图鱼		23号路使用初级钓竿钓鱼
370	ラブカス 天使鱼		23号路使用中级钓竿钓鱼
371	タツベイ 达吉马		チャンピオンロード（冠军之路）2F
372	ダンバル 高毛利		371号30级进化
373	ボーマンダ 血翼飞龙		372号50级进化
374	ダンバル 蛋蛋怪		ポケモソタワー（幽灵塔）4F
375	メタング 风木兽		374号20级进化
376	メタグロス 钢螃蟹		375号45级进化

号数	宠物名称	宠物图鉴	获得方法
377	レジロック 岩神柱		1号岛草地
378	レジアイス 冰神柱		ふたごじま（双子岛）地下四层
379	レジスチル 钢神柱		むじんはつでんしょ（无人发电场）
380	ラティアス 红水都		7号岛遗迹水面
381	ラティオス 蓝水都		7号岛遗迹水面
382	カイオーガ 海皇牙		ふたごじま（双子岛）地下3、4层使用高级钓鱼
383	グラードン 古拉顿		1号岛ともしびやま（火焰山）地下4层
384	レックウザ 天空龙		チャンピオンロード（冠军之路）2F
385	ジラーチ 吉拉丘		ポケモソタワー（幽灵塔）7F
386	デオキシス 迪奥西斯		ポケモソタワー（幽灵塔）6F





SQUARE，无法完结的《最终幻想》，一个游戏的神话，抓住了无数玩家的心。

ENIX，不断成长的《勇者斗恶龙》，号称“国人级”的游戏，一个陪伴了三代人的游戏。

SQUARE + ENIX，又将造就一个什么奇迹呢？我们拭目以待……

本专区的目的就是为大家营造一个克威尔（SQUARE）的幻想世界，不但有《最终幻想》、还有《勇者斗恶龙》、《新约·圣剑传说》。实现自己的幻想之旅，从现在开始！



系统简介

平时画面



左边是人员基本状态

右上选项依次为

★ アイテム(道具)

★ まほう(魔法)

★ そうび(武器与防具)

★ ステークス(状态)

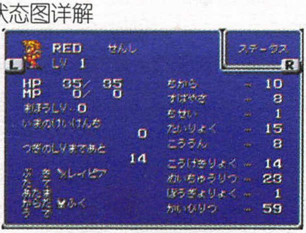
★ コンフィグ(位置交换)

★ セーブ(记录)

右二为金钱显示

右三为获得水晶

状态图详解



左边为姓名、职业等基本状态

右边依次为

★ ちから(力量)

★ すばやこ(敏捷)

★ ちせい(智力)

★ たいりょく(体力)

★ こうぅん(运气)

★ こうげきりょく(攻击力)

★ めいちゅうんつ(命中率)

★ ばうきょりょく(防御力)

★ かいひりっ(回避率)

战斗状态



下方左边为敌人显示,中间依次为

★ たたかう(攻击)

★ まほう(魔法)

★ アイテム(道具)

★ そうび(武器与防具)

★ にげる(逃跑)

世界被黑暗笼罩着

风静止了

海啸

大地在腐败

人们相信一个预言

而且在等待着

「这个世界被染成黑暗时

将有 4 名光之战士出现」

而现在

正如预言

4 名年轻人出现在这个世界

这 4 个年轻人真的是光之战士吗?

操纵形成世界的 4 种力量——

土、火、水、风的敌人真的能够打败吗?

首先要让 4 种水晶恢复光辉

阻止世界的崩溃!

那么即将起程了

4 位光之战士们!



游戏开始我们的光之战士出现在**コーネリア**(柯尼利亚城)。先进王宫，到第二层与国王谈话，在显示出水晶后，得到国王的委托救出被**ガーランド**捉去的公主。从对话中得知，加兰多把公主捉到了城北方的**カオン**神殿(卡欧斯神殿)。

王宫下方的村庄可以补充物品，记得要去左上方的两家店购买初级黑、白魔法。来到北方的神殿，先在左边两个角的房间中拿取装备和回复物品(右边的暂时打不开)。加兰多在进入神殿正中间的门中，公主就在他的身后。此人纯属过场动画型 Boss，只须几个回合便可轻松搞定。之后与公主对话可直接回到柯尼利亚城的大殿。得到感谢后，国王与战士们约定在北方建一座桥，再与公主对话就能获得**リュート**(竖琴)。出发前先到城中右上方找到宝库，但从守护的老人处得知打开需要神秘的钥匙，看来只能先放在一边了。

国王依约派人加紧修好了北方的桥，出城走上了桥，四人的旅程正式开始……



通过桥后，先去北方可以找到一个洞窟，这是**マトーヤのどうくつ**(玛多亚洞窟)。进去后看到**マトーヤ**不停地说到要找她被盗的水晶眼，在房间右下有三个宝箱。之后一直向右走来到港口小镇**プラボカ**，在镇上调查知道有海盗破坏(顺便探知到海域之南的**エルフのしろ**城有沉睡的王子)，在左上方找到海盗头**ビッケ**(比克)和他的九个手下进行战斗。战斗结束后**ビッケ**决定弃恶从善，并得到了船，乘船向南方的**エルフのしろ**前进。(船上有排数字的小游戏，按住 A 键不放，再连续按 B 键，根据完成时间会有不同的奖励)



进入**エルフのしろ**，在村中打听得知这里的王子因被人诅咒而沉睡，在王宫大殿的左上方看到已经沉睡了五年的王子。与王子身旁的人对话可知王子是被一个叫**アストス**的人下的诅咒，只有打倒他才可能有解药。继续在城中打探，听到城中的人都希望战士们帮助王子醒来，并告诉他们西边的城**にしのしろ**以及洞窟很奇怪。

向西北方前进，找到了已被破坏的西城，在城中间的大厅找到国王。他请战士们帮他找回南边的**ぬまの**洞窟(沼泽洞窟)里的王冠，使被**アストス**破坏的城恢复原状。

一直向南方走可以看到一个地洞，这就是沼泽洞窟。在地下三楼的一间屋子里打倒



守护的怪物可以得到王冠。

回到西城，将王冠还给了国王，此时国王狂笑着恢复本来面目——原来他就是**アストス**！水晶眼也正在他手上，经过战斗打败了他，得到了水晶眼。



再到玛多亚洞窟，将水晶眼交还给了玛多亚，作为酬谢，她给了战士们使王子醒来的药。回到**エルフのしろ**城，将其交给王子身边的侍从救醒了王子。王子也表达了谢意，并将**しんぴのかぎ**（神秘钥匙）交给战士们。

这下以前N多打不开的门就可以进去扫荡了，记得一定要回**コ-ネリア**城打开那的两扇宝物以得到**ニトロの**火药（炸药）。

来到**コ-ネリア**城西边的**ドワ-フの**洞窟（先乘船到城的左上方码头，再往左下走），在洞中找到一个戴绿帽子的叫**ネリク**（奈力克）的精灵，将刚找到的炸药给他帮他挖运河，奈力克得到火药后顺利开凿完运河，就能继续向西航行了。

过了运河，往左上走，来到荒废的**メルモンドの**町（默门多镇）。在镇中打听，得知这些都是吸血鬼**バンバイア**（潘派亚）弄的，它就住在南部半岛的**ア-スの**洞窟。而在村中还可以打听到，**きょじんのとうげ**（巨人岭）的巨人喜欢宝石以及关于使飞空艇浮起的浮游石的消息。



从**メルモンドの**町往南到达**ア-スの**洞窟，在第三层深处找到吸血鬼**バンバイア**（第一层左边有一处寸步遇敌，慎行，但打倒敌人后得到的金钱和经验都很多，有意者可多带帐篷），将**バンバイア**击败后可以在边上的宝箱中拿到**スタ-ルビ-**（红宝石）。



从**メルモンドの**町往西可到巨人**の**洞窟，进去后发现一个巨人挡在路口，把刚得到的宝石交给他，他就会让路了。

通过巨人**の**洞窟，往下走会到达贤者**の**洞窟，见到了贤者沙达。他告诉战士们虽然**バンバイア**被打倒了，但洞中还有更凶险的敌人，并送给战士们土**の**杖，指示在**ア-スの**洞窟里**バンバイア**身后的通道中那块石板前使用……

石板在土杖的点击下碎裂了，露出了新的通道。在洞窟第五层终于看到土之水晶以及使大地腐败的真正敌人——**リッチ**，击败它之后得到恢复了光辉的土之水晶。走到传送点处就能被送回到洞口了。



乘船继续往西，来到呈半岛形的**クレセントレイクの**町（克圣雷克镇）。在镇的右上方有条通往森林的通道，可以找到12位预言家，和他们谈话。由于恢复了土之水晶的光辉，在蓝色预言家右方的第一位预言家给了战士们一条可以在河流湖泊中航行的**カヌ-**（独木舟）。





这时沿着湖向左上来到火山口，进去后是一片火海包围的地方（走过岩浆时要伤

血，所以要准备好大量的补血品）。在第五层的左下方房间找到火之水晶，打倒 Boss 后回复水晶，注意这个 Boss 物理防御很高，应主要靠高级冰魔法攻击它，所以一定要注意我方黑魔导士的安全，推荐用白魔法**バファイ**使 Boss 的全体火属性攻击伤害减半。

回到船上，通过海路向上登陆后再用独木舟往下，可以顺河流来到冰之洞窟（这座山有两个入口，前一个是风之洞窟）。在地下



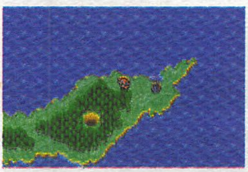


2 楼有一个被陷阱和宝箱包围的石头，一开始是拿不到的，先从这里的一个陷阱掉下去，然后找到上楼的阶梯爬到地下 1 楼，再到右下房间去拿宝箱，顺便再掉一次陷阱，就可以到拿到浮游石了。

前往**クレセントレイクの**町下方的沙漠使用浮游石，



便可将飞空艇找出来。按确定就可以乘坐了，要注意的是飞空艇只能在绿色的草地着陆。



乘坐飞空艇北上，找到一处带有洞穴的群岛，进入洞穴与龙族交谈，它们提到了勇气的证明。在上方一座岛中的洞穴中与圣龙王巴哈姆特交谈，他会要你去右边的试练之城寻找一条老鼠尾巴（**ネズミの**尾巴）。

由于试练之城周围不能降落，我们必须在它右边大陆的草原上降下再步行去。进入城中首先去大殿左上方的房间，调查里面的王座后进入。第二层则是利用光柱进行空间转移，在城的第三层右下方找到放**ネズミの**尾巴的宝箱，再调查旁边的王座就能回到一层的房间。



把**ネズミの**尾巴交给圣龙王巴哈姆特，就可以转职了，转职后各人能力都会有所提升，还有一些新的职业。



到群岛右上方的**オンラクの**町，在村子的右下方找到了潜水艇，但由于在水下不能提供空气所以无法使用。

从**オンラクの**町往左上方飞，到一个被山包围的城镇**ガイアの**町，沿城的右上方道路走，发现城的上方有一处泉水。向城中人打听得知这里原本有个泉之妖精，可以吸取泉底的空气之水，但教堂旁的那个疑似强盗的人告诉我们，她已经被抓住卖给了商队，现在商队正在**オンラクの**町西方的沙漠中。



在大沙漠的左上方有一块被分割开的小沙漠，商队就在里面，到商队的帐篷中花 40000 元把妖精买回来。带着妖精瓶回**ガイアの**町，一进城妖精就飞出了瓶子。跟



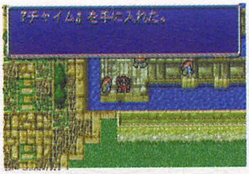
着她到泉水处，作为回报，妖精从泉底取出了空气**の**水给战士们。

回到**ンラクの**町的潜水艇处，将空气**の**水交给海边的女孩就可以乘坐了。坐上潜水艇就能直接来到海之神殿，先往右上走找到

向上的阶梯，到最高层逐个搜索房间可以看见被关的人鱼和不少宝箱（而且一路上是不遇敌的），到左上方的一个房间，从宝箱中取得**ロゼッタ**石。再回第三层往左上走，找到向下的阶梯。在第一层找到水之水晶，这里的Boss纯属外强中干，虽然体积很大（八爪鱼？），但HP低、攻击力低，即使让我方全体中暗黑（吐墨汁？）也能几下消灭。击败它后，使水之水晶恢复光辉。



拿着**ロゼッタ**石回到**メルモンドの**町，与墓地中的学者交谈。他非常兴奋地告诉我们上面刻的是**ルフェイン**语，他为我们翻译了上面的内容。在了解了**ルフェイン**语之后，来到大沙漠东边的**ルフェイン**人**の**町。与町中右下方的人交谈得到**チャイム**，这是进入大沙漠中的蜃气之塔必须的道具。此外与其他人交谈还了解到关于蜃气之塔的一些事情，以及他们的祖先做的机器人。



根据种种线索，我们来到**シラクの**町左上方的瀑布（之前与城中居民对话时有提到北方的瀑布有机器人），乘独木船进入瀑布，发现里面是一个洞窟。在洞窟的左下方房间内找到机器人，得到另一必须道具**ワーブキューブ**，终于可以进入蜃气之塔了。



进入塔内，第一层中间有不少宝箱而且比较集中，到第三层的传送点调查便会使用道具**ワーブキューブ**升到浮游城。浮游城里的路线比较简单，第一、二层都是中间为主干道，两边房间内放宝箱，在第二层左边第三个房间内可以得到用来打造究极剑**ユクスカソバー**的**アダマンタイト**。一上到第三层就能看到一个窗口，透过它可以俯视整个世界，而且看到从土、火、水、风4个水晶的祭坛中发出四股力量汇入世界的中心地带。在第五层找到Boss，它的物理防御力很高，建议用魔法师主攻，同时注意它的多种属性的全体魔法攻击，不注意补血很容易挂。





把**アダマンタイト**拿到那个炸开运河的精灵居住的洞穴，交给左上方房间里的那位打铁的精灵，他会给你打造出究极剑**ユクスカソバー**。

到**クレセントレイクの**町的十二贤者处，在与他们一一交谈后得知要消灭罪恶的源头就要回到2000年前改变一切，而地点就是最初战斗的**カオン**神殿。



回到**カオン**神殿，在大殿里找到了暗之水晶，与里面的蝙蝠对话得知他们本是天空人，同时得知回到2000年前的方法。上前调查，暗之水晶便会利用土、火、水、风4个水晶的光辉照射，使之回到2000年前。

来到2000年前，这时神殿还是完好的，整个迷宫呈回字型，找路比较麻烦。往右下方走找到上去的阶梯（左下方的阶梯是死路），到了第三层时往中间走，找到一个中间有石板的房间，调查石板就会弹起



公主送的**リュート**。打开封印后下到第二层的另一侧,阶梯在左上方的位置。下到第一层后一直向左走,可找到通往地下一层的阶梯,这层的阶梯在右下角,从这里开始每下一层就会打一次以前打过的四个 Boss。在第四层的右下方房间中会发现最终武器**マサムネ**。



在地下五层中间的房间里找到了最终 Boss,它的物理攻击力很高,但只会单体攻击,不过全体魔法攻击较频繁而且伤害较大,要注意用白魔导士做好 HP 回复工作。推荐用骑士和黑魔导士主攻,忍者攻击力不高可让他多做做兼职——为魔导士做 MP 回复。

附:简易流程

==>跟国王谈话

==>到カオンのしんでん(卡欧斯神殿)干掉魔王

==>造桥(开始光战士的旅程)

==>跟公主谈话拿到"リュート"(竖琴)

==>往北方进入マトーヤの洞窟(玛多亚洞窟)

==>到东方的みなとまちプラボカ镇打倒海盗(拿到船)

==>出海到南方的エルフのしろ(艾尔夫城)

==>到にしのしろ

==>去ぬまのとうくつ得到王冠返回エルフのしろ

==>打倒アストス,把水晶眼给マトーヤ得到用于救醒王子的药

==>得到しんぴのかぎ(钥匙)到一开始的城中得到ニトロのかやく(火药)

==>到西方的ドワーフの洞窟把药给ネリク,可到外海

==>出海,到メルモンドの町

==>到左下洞窟,打倒吸血鬼拿宝石给左边洞窟的巨人

==>出洞窟,有一老人给你土之杖

==>到刚才打倒吸血鬼后的石板处用土之杖

==>进入下层洞窟,拿到土之水晶

==>来到十二个贤者的小镇,拿到独木船

==>顺着溪流到火山拿到火之水晶

==>到更上面的冰之洞拿到浮石

==>到左下角沙漠拿到飞空艇

==>到试炼之城拿到勇气证明(老鼠尾巴)

==>到右边洞窟找龙王巴哈姆特转职

==>到沙漠的绿洲找商人买瓶子

==>放出瓶中妖精,拿到空气之水

==>到有潜艇的オンラクの町就可到水之水晶的迷宫

==>拿ロゼッタ石回到メルモンドの町,拿给学者翻译

==>来到ルフェイン人の町可拿到チャイム(进入蜃气之塔的道具)

==>到瀑布可拿到ワーブキューブ(进入浮动城的道具)

==>进入浮游城拿到风之水晶及阿曼达矿石

==>拿阿曼达矿石,给工匠打造究极剑(ユクスカソバー)

==>来到最初战斗的城使用水晶

==>开启通往2000年前的门

==>洞窟可拿到最强的武器マサムネ

==>来到大魔王カオン的面前,收拾他可恢复时空的混乱

和平也跟着到来,风水火地之水晶的力量又重回大地

魔法一览表

白魔法

级别	名称对照 中文	日文	效果	范围	价格
1	回复	ケアル	恢复 HP35 左右	我单	50
	攻敌	ディア	伤害 HP60 左右,对不死系	敌全	50
	防身	ブロテス	防御力提升 8 点	我单	50
	分身	ブリンク	回避力提升 80%	自己	50
2	脱身	ブラナ	解除暗黑状态	我单	250
	克咒	サイレス	引起沉默状态	敌全	250
	克电	バサンダ	受电系伤害减半	我全	250
	隐身	インビジ	回避力提升 40%	我单	250
3	回复 2	ケアルア	恢复 HP50 左右	我单	1000
	攻敌 2	アディア	伤害 HP100 左右,对不死系	敌全	1000
	防火	バファイ	受火系伤害减半	我全	1000
	全回复 1	ヒール	恢复 HP50 左右	我全	1000
4	解毒	ボイソナ	解除毒状态	我单	2500
	逐敌	フイアー	使敌人逃跑	敌全	2500
	防冷	バコルド	受冰系伤害减半	我全	2500
	消法	ボキャル	解除沉默状态	我单	2500
5	回复 3	ケアルダ	恢复 HP150 左右	我单	4000
	复活	レイス	复活,HP 为 1	我单	4000
	攻敌 3	ダティア	伤害 HP200 左右,对不死系	敌全	4000
	全回复 2	ヒーラ	恢复 HP100 左右	我全	4000
6	溶石	ストナ	解除石化状态	我单	13000
	移动	ダテレポ	立即退出迷宫	我全	13000
	防身 2	ブロデア	防御力提升 12 点	我全	13000
	隐身 2	インビア	回避力提升 40%	我全	13000
7	回复 4	ケアルガ	恢复 HP 至全满	我单	30000
	攻敌 4	ガディア	伤害 HP300 左右,对不死系	敌全	30000
	防魔法	バマジク	使即死攻击无效化	我全	30000
	全回复 3	ラヒーラ	恢复 HP250 左右	我全	30000
8	超复活	アレイス	复活,HP 全满	我单	40000
	毁灭	ホーリー	伤害 HP300 左右,除不死系	敌全	40000
	全防御	バオル	受任何魔法伤害减半	我单	40000
	封闭	デスペル	解除敌人的防御状态	敌单	40000

黑魔法

级别	名称对照		效果	范围	价格
	中文	日文			
1	火球	ファイ	火系伤害 60 左右	敌单	50
	催眠	スリプル	造成睡眠状态	敌全	50
	天眼	シエイプ	回避力降低 20%	敌单	50
	闪电	サンダー	电系伤害 10~60	敌单	50
2	冷风	ブリザド	冰系伤害 20~80	敌单	250
	黑暗	ダクネス	造成暗黑状态	敌全	250
	坚硬	ストライ	攻击力提升 14	我单	250
	迟缓	スロウ	攻击次数降低一半	敌全	250
3	火球 2	ファイラ	火系伤害 120 左右	敌全	1000
	麻痹	ホールド	造成麻痹状态	敌全	1000
	闪电 2	サンダラ	电系伤害 120 左右	敌全	1000
	天眼 2	ジエイラ	回避力降低 20%	敌全	1000
4	催眠 2	スリプラ	造成睡眠状态	敌单	2500
	快速	ヘイスト	攻击次数增加一倍	我单	2500
	混乱	コンフュ	造成混乱状态	敌全	2500
	冷风 2	ブリザラ	冰系伤害 160 左右	敌全	2500
5	火球 3	ファイガ	火系伤害 200 左右	敌全	4000
	毒烟	クラウダ	毒烟攻击，中者立毙	敌全	4000
	移动	テレポ	返回迷宫上层	我全	4000
	迟缓 2	ラスロウ	攻击次数减半，威力减低	敌单	4000
6	闪电 3	サンガー	电系伤害 240 左右	敌全	13000
	即死	デス	即死攻击，中者立毙	敌单	13000
	地震	クエイク	引发地震，中者立毙	敌全	13000
	麻痹 2	スタン	造成麻痹状态	敌单	13000
7	冷风 3	ブリザガ	冰系伤害 350 左右	敌全	30000
	石化	ブレイク	石化攻击，中者立毙	敌单	30000
	天眼 3	セーバー	攻击力提升 16	自己	30000
	失明	ブラインド	造成暗黑状态	敌单	30000
8	毁灭	フレアー	无属性伤害 450 左右	敌全	40000
	停止	ストップ	造成静止状态	敌单	40000
	异次元	デジョン	时空传送，中者立毙	敌全	40000
	终结	キル	立即消灭敌人	敌单	40000

每个阶段只能在四种魔法中选三种（赤魔道士更多选择）而且选定后不能取下或交换，所以魔法选择时一定要好好考虑。特别是看起来不错的敌全体全灭的魔法，实际上既消耗大量

MP 失败率又相当高，不建议选择。

职业选择

找到一份好的工作代表一个好的开始，游戏一开始就可以选择人物的职业，但选定后游戏中无法更改。开始可选择的职业有：

战士——物理攻击、防御较高，可使用大部分武器

武道家——物理攻击、防御较高，不使用武器

小偷——动作迅速，擅长逃跑，攻击力也不错

赤魔道士——万精油型人物，能力范围广，但都不精深

白魔道士——运用回复、防御型魔法，还有专用针对不死系的攻击魔法

黑魔道士——运用攻击魔法，威力较大但体力较低

拿到**ネズミの**尾巴交给圣龙王巴哈姆特后就可以转职了，转职后各人能力都会有所提升，并形成新的职业。

骑士——战士的转型，在物理攻击、防御提高的基础上能使用初级的白魔法（1~3级）

超级武道家——转型后攻击进一步加强

忍者——小偷的转型，会使用初级的黑魔法（1~4 级）

赤魔导士——所有能力进一步提高（黑、白魔法 1~7 级）

白魔导士——能使用所有白魔法

黑魔导士——能使用所有黑魔法

新增迷宫

本作共新增了四个迷宫分别是：

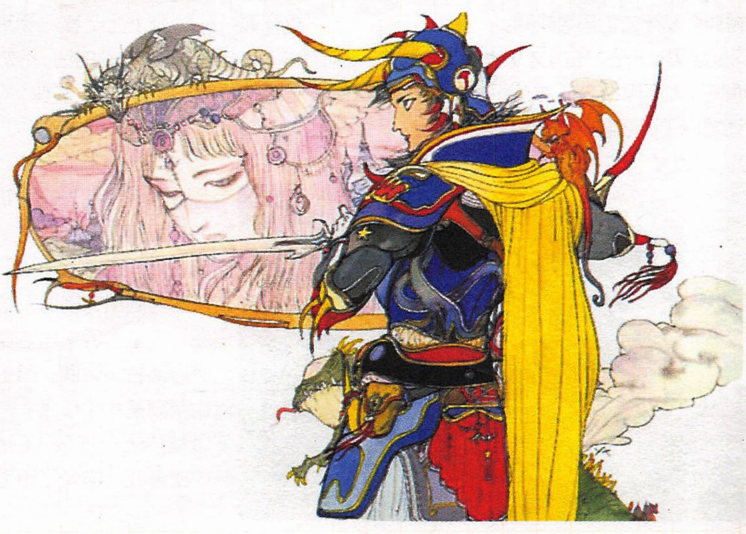
打倒土之卡欧斯后，**コーネリア**城西方的地之洞窟封解开后可进入

打倒火之卡欧斯后，龙岛地穴中的火之洞窟封解开后可进入

打倒水之卡欧斯后，运河左边旋涡中的水之洞窟封解开后可进入

打倒风之卡欧斯后，冰之洞窟右边的风之洞窟封解开后可进入

这四个迷宫都很广，而且里面有不少特有的道具。相关探索的乐趣就留给各位自己体会，不在这里多说了。



最终幻想



长久以来的和平……
如今，终于终结。
帕拉美奇亚帝国的皇帝，从魔界召唤出魔物，
为征服世界而出动。
菲因城里，虽然反抗军奋起抵抗
但帝国的总攻仍然夺下了城池
他们不得不退到了边境的小城阿鲁迪亚。
居住在菲因城内的4名少年
也在敌人的攻击下失去了双亲
并在敌人疯狂的追杀中拼命逃出……

文/树上星星

4个年轻人终于还是没能逃出帝国的追击，被击倒在血泊中失去了知觉。再次醒来时，站在他们面前是一名漂亮的女子和一位白袍的魔法师，女子名叫希鲁达（**ヒルダ**），是反抗军菲因的公主，白魔导师名为敏武（**ミンウ**），也是反抗军中人。他们在撤退途中发现了身负重伤的少年们，并运用敏武的魔法阵将他们从死亡的边缘唤回。

“这是哪里……？”主角**フリオニール**从昏迷中醒来，大声呼唤着同伴的名字，终于在出门处发现了还活着的同伴玛利亚（**マリア**）和盖依（**ガイ**），并得知自己是被菲因的公主所救，但另一名同伴却仍然下落不明。来到会议室，在向公主表达了感谢后，**フリオニール**提出了希望加入反抗军的请求，却遭到公主的拒绝，并要求他们回到自己生活的城市。

“我们已经没有家了。”玛利亚悲伤地回答，“在帝国的攻击中，我们的双亲也……”

“这样啊……”公主迟疑着，“原来是这样，如果你们没有可去之处的话，不妨到阿鲁迪亚落脚。密码就是‘野玫瑰’（**のばら**）。”



原来“野玫瑰”就是菲因王国的纹章，意味着强大、美丽和富饶，现在被菲因国残留的反抗军作为联络的密码。记下密码后，公主告诉主角她身边的白魔导师名叫敏武，而主角一行也得到第一个任务——回到菲因城内去一探敌人的虚实，并探望在战斗中受了重伤的菲

因国王。

出了反抗军基地以后，在村子里与自称神偷的波尔（ポ-ル）和卡修恩城的王子哥顿（ゴ-ドン）交谈。了解情况后，主角一行离开阿鲁迪亚小城，向菲因王国进发了。

先在阿鲁迪亚周围打些小怪物提升一下自己的实力，顺便赚点钱回城购置一些装备、魔法和道具，然后主角一行人就向菲因城出发了。菲因城（フイン）就在阿鲁迪亚左上不远的地方，途中还要经过一个叫做卡迪亚村（ガテア）的小村庄。在村里的宿屋稍作休息，再购买一些武器后就向着村外湖对岸的菲因城进发了。

到达菲因后，发现这里已经完全被帝国军队占领。在酒吧里用暗号野玫瑰（のばら）与老板交谈，他会告诉主角他也是反抗军，并为主角打开密道。在密室里主角们见到了在菲因保卫战中受了重伤的卡修恩的王子斯科特（スコット）。他告诉主角们是因为波肯伯爵（ボ-ゲン）出卖了反抗军，菲因才会失守。斯科特王子还表达了对希尔达公主的思念，但他不要主角把这些话告诉公主，并把与公主的订婚戒指交给主角，希望公主以后不要再想他，好好生活下去。说完这话后重伤不治的斯科特王子就牺牲了……（拿到戒指后，在城外按（select+B）可看见世界地图。）

从菲因回到了阿鲁迪亚。来到会议室找公主，给她看完戒指后将斯科特王子牺牲的事情告诉了她。坚强的公主表示要他们去瀑布的洞窟（セミテ）拿一块金属米斯里鲁（ミスリル）。菲因失守及反抗军失利，就是因为武器装备落后。而拿到这种金属后就可以制造出比一般武器威力大得多的新式武器。之后将问公主左边的人有关米斯里鲁的事情，他马上加入主角的队伍并拿出小舟（カヌ-），此人便是是大魔道士——敏武（ミンウ）。再与公主交谈，她会告诉你帝国军队正在把飞空艇（ひくうせん）扩建为攻击力巨大的战争武器大战舰（だいせんかん），另外萨拉曼多镇（サラマンド）的武斗家约瑟夫（ヨ-ゼフ）大概知道米斯里鲁的位置。一行人准备妥当后便前往瀑布的洞窟寻找米斯里鲁矿，进洞窟向左可看到一蓝色大石，先别理会，这是藏雪上船的记号，在搜寻的途中会救得盗贼以及约瑟夫之女。

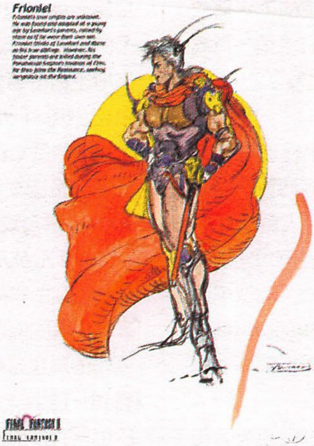
取得米斯里鲁，回阿鲁迪亚将米斯里鲁交与武器店老板后便可向公主复命了。与公主谈话得知帝国军正在巴夫斯克（バフスク）建造大战舰（だいせんかん），需要主角一行人前往阻挠，。



先去帕鲁姆镇（パルム）坐船到波夫特（ポフト），然后花100G坐飞空艇就到帕夫斯克了。帕夫斯克里到处都是帝国士兵，使用关键词野玫瑰（のばら）和与左下一个帝国士兵交谈后得知原来他就是反抗军的内应。跟着内应走，他会把主角一行人带到了通往大战舰的下水道。就在快到尽头的时候，却发现帝国军乘大战舰逃走了。战舰上，暗黑骑士嘲讽般的向众人说：“你们根本没有胜算，大战舰已

经完工了！还是投降吧！”而波肯伯爵（**ボーゲン**）也乘机对主角们嘲笑一番……

队伍中的玛利亚（**マリア**）在听到指挥官黑色骑士的声音，不禁一愣：此口音和失踪的哥哥的声音简直一模一样，不过由于追赶不及，所以无法确认。回到下水道，前往右边房间，从宝箱中获得通行证（**つうこうしょう**），然后利用传送点离开下水道。



与此同时，几个支持反抗军的城市遭到了帝国军队的大规模空袭，波夫特、帕鲁姆和阿鲁迪亚等几个城市都变成了一片废墟，反抗军战士和无辜平民大量伤亡。

一行人再度回到阿鲁迪亚。公主说起国王身染重病，需要敏武照顾，因此敏武离队。

使用关键词太阳火焰（太阳**の**炎）与公主交谈，公主会告诉主角太阳火焰是卡修恩城（**カシュオーン**）的标志之一，席得的飞空艇可以送他们去卡修恩城（**カシユオーン**），但是怎样取得火焰却不清楚。到大殿右边的房间，见到国王和敏武，国王要主角去找席得（**ジト**）并到大雪原去拿女神铃，以及到卡修恩城（**カシユオーン**）拿大地之火（**たいしょうのほのお**），因为唯有大地之火才能破坏大战舰。

在波夫特（**ポフト**）的 Pub 中找到席得。此时再到萨拉曼多去找约瑟夫（他家在村庄右上），与他谈起（**めがみのベル**），他便会爽快地加入队伍。

先到瀑布的洞窟拿雪上船（**せつじょうせん**）。还记得洞窟入口处，左边的蓝色大石吗？雪上船就藏在大石的右上角的暗道里。

获得雪上船后，就可以前往藏有女神铃的从地图的雪原洞窟（**せつけんのどうくつ**）了。从地图左上角一个狭窄的通道进入雪原，之后一直向右前进就可以到达雪原洞窟。在 5F 的一个房间内发现了大量的海狸（**ジャイアントビーバー**），与左上方的海狸交谈后得知女神铃被藏在房间右边的墙里。

就在主角顺利取得女神铃时，波肯伯爵（**ボーゲン**）出现并挡住了去路。没办法，只好开战。战败后的波肯伯爵用临死前的最后一口气发动了机关，一颗巨石从阶梯上滚了下来。就在千钧一发之时，约瑟夫示意要大家先走，自己转身冲向巨石……

一行人怀着悲痛的心情回到萨拉曼多镇，准备处理约瑟夫身后之事。那个一直在约瑟夫家门外徘徊，爱慕着约瑟夫的红衣女子得知消息后，答应主角会好好照顾约瑟夫的女儿，总算让大家稍感宽慰。

在会议室里把事情的经过告诉公主，但战事正紧，几人只有把悲痛深埋在心底，准备继续前往卡修恩城（**カシユオーン**）。另外公主告诉主角，取得太阳火焰后她会安排席德用飞空艇接大家回来。

入城就可以看到一楼大厅中央的太阳火焰，但是没有超级火把（**エギルのたいまつ**）是无法取走太阳火焰的。用（**めがみのベル**）打开大厅的门后发现里面有一人，原来是王子哥顿，他得知主角来意后便会加入。有了王子哥顿的帮助，众人顺利取得超级火把，并来到一楼，使用超级火把得到太阳火焰。

得到太阳火焰的众人刚一出城就看到大战舰在追击飞空艇，但却爱莫能助。步行来到南边的森林处，进去之后发现原来这里

就是陆行鸟森林。和陆行鸟对话就可以骑上它了，骑在陆行鸟上能够高速移动，而且不会遇敌。

回到阿鲁迪亚，众人得到消息——席德的飞空艇已经被大战舰俘获，当时正在飞空艇上的公主也落入帝国军手中！而反抗军的情报显示大战舰目前正停靠在菲因（**フイン**）北边的军事基地进行补给。主角决定立刻前往该处救出公主。

在大战舰下，示出通行证（**つうこうしょう**）便可通行。在2F发现关押公主和席德的牢房，奇怪的是这里竟然没有帝国士兵守卫……



和席德交谈，席德表示他先把公主带到飞空艇那里，叫主角赶紧找到大战舰的引擎，用太阳火焰引爆它，之后大家在飞空艇那里汇合。时间紧急，来不及细想两拨人便分头行动了。绕开关卡，到达引擎室，利用太阳火焰使引擎发生剧烈反应。正当众人准备离开时，暗黑骑士突然出现，在确认引擎内的太阳火焰已经完全无法控制之后，冷冷的说了一句："不要以为你们炸毁大战舰就赢了，对帝国来讲，这点损失根本微不足道。"深感疑惑的玛利亚似乎想和暗黑骑士说点什么，但时间紧迫，一行人只好用最快的速度向和席德约好的地方跑去。就在飞空艇起飞的同时，大战舰发生了猛烈的爆炸。

虽然救出了公主，但是刚才暗黑骑士的话，让人心里多少有些不安……

再次回到阿鲁迪亚，得到国王病重的消息，赶紧前往国王的房间。国王向众人交代了三件事情：第一、任命哥顿为反抗军的指挥官（哥顿离开队伍）；第二、要求敏武去解除究极之书的魔法封印；第三、要主角去一趟迪斯特城（**ディスト**），寻找龙骑士。"你们一定能坚持到胜利的那一天。"菲因王说完就去世了。

离开阿鲁迪亚，正要买船票时，突然发现卖票的旁边多了一个陌生女子。交谈后得知，那女子愿意让众人搭便船，但是等上了船后才知道原来是贼船。三人将众海盗教训一顿，海盗头目蕾拉（**レイラ**），也就是刚才的陌生女子，因为钦佩众人的力量，表示愿意加入主角的队伍。

到了位于东北方的大岛迪斯特城（**ディスト**），却发现城中只有母子二人。与母亲交谈后才知道原来是卑劣的帝国军在水中下毒，毒死了大部分飞龙，而失去了飞龙的龙骑士团全体阵亡，包括她的丈夫。

在他们身后的房间里有最后一条奄奄一息的飞龙，但只有使用龙骑项链（**ペンダント**）才能和飞龙交谈。到迪斯特洞窟2F，在一位龙骑士的骨骸中找到了龙骑项链。回来与飞龙交谈，飞龙将飞龙卵交与主角拜托他将此物置于洞窟的泉水之中，使其孵化。等主角达成任务后回来找飞龙时却发现飞龙已逝世。

由于可以使用蕾拉的海盗船因此，移动起来就变的非常容易。

主角一行回到阿鲁迪亚，却听说公主发疯了，于是一行人到公主的房间探望。在公主的房间，公主表示要和主角单独谈一谈。等三人退出后，突然间希尔达公主变成了蛇身妖女，欲加害主角！正当危急之时，三人冲进来解危，四人一起制服了这个妖怪后得知：真公主目前在斗技场。王子哥顿担心公主的安危，于是加入队伍，而蕾拉暂时退出。

帝国斗技场在阿鲁迪亚的海对岸。到了斗竞场，发现帝国皇帝正静静的坐在王座上，身边一个士兵也没有！众人立刻冲了上去，却在皇帝面前被机关拦住了。击败一头猛兽后继续朝王座前进，岂知中计，被四下窜出的帝国军团团包围，众人被囚入牢中。正当束手无策之际，神偷波尔突然出现相救，原来是为了报以前的救命之恩，一行人成功脱出，并救回公主。

再次回到阿鲁迪亚，却见不到什么人，原来是反抗军准备夺回菲因，在城的南方设了营地（**キャンプ**），作为基地，而其他人全都去前线参加战斗了！

主角一行人立刻赶往营地。在反抗军营地中，士兵们告诉主角前线正在激战，目前反抗军已经攻破菲因的城门！与公主和哥顿讨论作战计划，哥顿表示反抗军已经攻入菲因城内，但战斗惨烈，士兵伤亡惨重，因此希望主角混入城去杀掉菲因守军的司令官。

在菲因城里碰到女海盗蕾拉，她会再次加入队伍。

到菲因城堡 4F 找到司令官并将其打倒，反抗军终于重新夺回了菲因城！

重新夺取了菲因城，却发现公主并不是非常高兴，与她交谈后得知原来她是在担心敏武。很长时间不见，主角一行也对很担心敏武，于是决定去一探究竟。

公主告诉主角敏武去的敏西迪亚虽然是魔法之都，但是敏西迪亚塔却被魔法封印了，必须要得到两个假面才能进去。白色假面（**しろいかめん**）就在菲因的地下室里，开启地下室大门的咒语是（**エケメテロエス**），但是地下室大门在那里她却不知道在哪里。在菲因镇四处打听情报，在左下方的一个房间里找到神偷波尔，用公主告诉他们的咒语（**エケメテロエス**）与波尔交谈，他会告诉你通往地下室的密门其实就在菲因城会议室的右上角。

回到会议室，从右上方墙壁里的密门进入菲因地下室，在地下室 5F 最右边的一个房间里找到了白色假面（**しろいかめん**）。取得假面，解除封印后一行人准备前往敏西迪亚塔去取究极之术——阿鲁提玛。岂知在半路上遇见了大海啸……

醒来时，身在陌生的地方，但怎么也找不到蕾拉，原来她在海难中和大家失散了。摸索着前进，来到一个有人居住的地方。和这里人交谈，被告之这里竟然是巨海龙神的体内，而这些人也是以前被巨海龙神给吞进来的，因为一直出不去所以就在这里生活下来了。和一个全身穿着黑衣铠甲的男子交谈，发现他对龙骑士和飞龙都很了解，主角说明来意，并把水晶杖（**クリスタルロッド**）给他看。看过之后他表明了自己的身份，原来他就是龙骑士理查得（**リチャード**）。理查得告诉主角前面有一艘船，但是被怪物守着，他愿意和主角一起把船从怪物手中夺回来。由于理查得被困在巨海龙神的体内有很长一段时间了，这期间外面发生的事情他一无所知。由于龙骑士团已经被帝国军队歼灭，他也成为了这世上最后一位龙骑士。理查得加入队伍后一行人在洞窟 3F 打倒守在船前面的怪兽，得到船，终于可以离开了！



众人成功脱出后，由于十分担心蕾拉的下落，决定先回菲因。来到会议室却发现蕾拉已经回来了：原来遇到海难以后，蕾拉被大水冲走，幸好在海上漂流时被过往的船只救起。

这时用关键词龙骑士与公主交谈触发剧情……

解除敏西迪亚塔魔法封印的水晶杖（**クリスタルロッド**）已经到手，现在可以去敏西迪亚塔（**ミシディアの**塔）取得最终魔法书——究极术之书（**アルテマの**本）。来到敏西迪亚塔前，水晶杖会与敏西迪亚塔产生共鸣，魔法封印解除之后主角一行人立刻进入塔内。



Maria
Maria is Leonhart's younger sister. She also sees Frioniel as being their true brother. She joins the Resistance in their fight against the Empire, all the while thinking about finding Leonhart. She excels in casting magic and also at fighting with ranged weapons like the bow.

在敏西迪亚塔 3F、5F、7F分别有火巨人守护者、冰巨人守护者、电巨人守护者在把守。成功突破三大守护者之后，主角一行人终于到达了最顶层的 10F。在顶层大厅，见到昔日的队友敏武正在解除封印。

敏武告诉主角，最终魔法书——究极术之书（**アルテマの**本）就放在他身后的房间里，但是房间的大门被封印了，他正在全力解除。见到队友前来支援，敏决定采取最后的方法：将全身的法力化作一道绿光击向那被封印的金色大门。一阵眩目的光芒过后，封印解开了，但大魔导士敏武却因力竭而英勇牺牲。众人进入封印的房间，看见内有五个水晶球，中间的即是究极之术——阿鲁提玛（**アルテマのほん**，建议最后再拿），其它分别可增加、力量、敏捷、体力、魔力……主角终于得到了最终魔法书——究极术之书（**アルテマの**本）。

出塔后，发现一件可怕的事情：除了菲因外，其它一些小城均已毁。主角一行立刻马不停蹄的立刻赶往菲因。

到会议室和公主交谈，得知虽然这里现在还安然无恙，但是帝国皇帝制造龙卷风正从东北方向这里卷来，帝国皇帝也在龙卷风里亲自指挥，如果不及时阻止龙卷风，后果不堪设想。

然而要进入龙卷风就必须借助飞龙的力量。众人来到菲因城里的皇家魔镜前面，对魔镜使用龙骑项链（**ペンダント**），从魔镜中看到了生命之泉里的景象：飞龙蛋这时孵化了，一只小飞龙破壳而出！飞龙在龙骑项链的指引，不一会就来到了魔镜大厅。龙骑士和飞龙终于团聚了！

之后到菲因镇找神偷（他家在镇中的西南），当提到主角要进入龙卷风中，他提出以好礼相赠，在床边右侧的密室，可以得到很多装备，其中有堪称神兵利器的吸血剑。

主角一行人来到龙卷风那里，飞龙带着大家成功突入龙卷风的内部。龙卷风的内部原来是帝国皇帝的空中城堡，一行人势如破竹奋战到 7F，终于和坐在宝座上的帝国皇帝面对面了。这里会有三场战斗，前两场要消灭护驾的亲卫队，最后才是与皇帝的决战。

杀死皇帝后回到菲因，公主对大家打败皇帝表示感谢，并邀请大家参加舞会。就在大家沉浸在欢乐中的时候，一名士兵突然冲进来报告：帝国并没有崩溃，暗黑骑士雷恩哈特（**レオンハルト**）在帝国皇帝死后掌管了整个帝国，成为新的皇帝……

暗黑骑士是雷恩哈特（**レオンハルト**）？雷恩哈特不正是最初和大家失散的同伴，玛利亚的哥哥吗？他怎么会成为暗黑骑士与我们为敌呢？玛利亚对此十分不解，认为或许是帝国皇帝在死前用魔法操纵了他。

在和公主的交谈中得知暗黑骑士在帝

国的首都帕拉美奇亚城（バラメキア），但是步行是绝对到不了帕拉美奇亚城。与哥顿交谈，他告诉主角神偷波尔曾经潜入过那里，找到波尔或许能有办法。到菲因镇拜访波尔，还意外碰到了很久不见的席德。席德由于受了重伤，知道自己已经不行了，就把自己的飞空艇送给主角。乘船来到波夫特（ポフト），发现席德的飞空艇就停在镇外，取得飞空艇以后一行人顺利达到了帕拉美奇亚城（バラメキア）。

帕拉美奇亚城已经成为了怪物之都，到处都是从魔界召唤来的怪物。杀出一条血路后，终于在城堡顶层的8F见到了坐在帝王宝座上的暗黑骑士雷恩哈特。玛利亚正在劝告雷恩哈特时，皇帝重新出现在了他们面前，原来他在地狱得到了最强的力量后竟然复活了！

皇帝召唤出地狱魔物欲置众人于死地，就在此时龙骑士理查得向一面吩咐飞龙带众人离开这里，一面冲向了帝国皇帝。在众人离开帕拉美奇亚城时，理查得也倒在了血泊中……



回到菲因会议室，主角把事情的经过都告诉了公主，此时暗黑骑士雷恩哈特也回心转意，决定弃暗投明，加入主角的队伍。和公主交谈，获得关键词死亡大道，得知进入帕拉美奇亚城的唯一方法就是通过死亡大道。又从哥顿口中得知死亡大道的入口就在敏西迪亚东边，但是具体位置不清楚。

一行人来到敏西迪亚，在东边的一个湖里找到了通往死亡大道的密道。

在进入死亡大道前先回迪斯特城（ディスト）与龙骑士的妻子交谈，她会把龙骑士珍藏的石中剑（エクスカリバー）交给主角。

来到帕拉美奇亚城后发现这里现在已经一片混乱。来到10F，在黑暗的异次元空间找到了正在等待主角一行的帝国皇帝。

最终战开始了！约瑟夫、敏武、席德、理查得……为了这些死去的同伴，主角一行誓要打败帝国皇帝。一番激烈的战斗过后，正义最终战胜了邪恶。

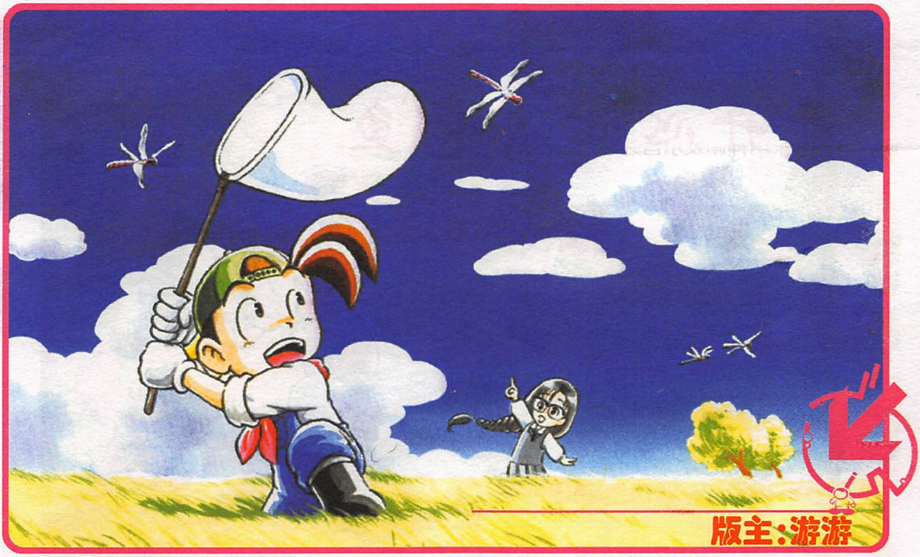
战斗终于结束了，4名少年终于可以重新享受和平的生活。这场战斗中有很多人失去了生命，也有很多人活了下来。在经历了太多战斗后，众人有权利重新选择自己的生活。希鲁达公主和哥顿王子选择了重建国家。约瑟夫的女儿蕾莉要留下来辅佐公主，完成约瑟夫未完成的事业。神偷波尔则想要环游世界。女海盗蕾拉在退队以后重新回到海上，和她心爱的大海在一起。

“哥哥，一切都结束了，我们4个人又可以一起生活了”

“现在大家不可能再重新回到从前了……”雷恩哈特无法忘记曾在帝国军队的事情，渐渐消失在人群中。

“我们现在也要开始新的旅途了，相信大家还会再见面的！”望着雷恩哈特的背影，我们的主角振臂高呼。

帝国、魔物、皇帝这些曾经带给人们太多创伤的名词已经从人们的记忆中慢慢消失，人们的脸上又重新展现出了笑容……但是那些为了和平而与帝国英勇战斗的英雄们却永远不会被世人所遗忘……



游游的暑假生活

放假好久了，游游整日足不出户（是不是算得上大家闺秀呢？……众人绝倒！），沉浸在牧场的我真是让人伤脑筋。为了打破这个局面，游游找了份工作（人生中第一份工作啊！）。

第一天上班，游游好兴奋，早早就起来了，:)上班了就是不一样！

……下班回家了，累啊！虽然今天什么都没做！GG说我肯定是3分钟的热情。哼！游游的第一份工作一定要努力啊！

第二天，一个晴天霹雳的消息。我一觉睡到8点半（坐车到单位要1小时）——# 反正都晚了，还是不去了，上班第二天就迟到多没意思啊！

就这样游游的第一次外出工作就这样以失败告终！

于是我又开始我的种地生涯！



文/ 四川成都 游游

钓鱼是很锻炼耐心的事，在《牧场物语》里也不例外哦。鱼竿是几种道具中升级最困难的，让我们来看看是怎么个难法吧。

首先使用道具进行有效劳动增加的经验是无效劳动的两倍。何谓有效劳动和无效劳动呢？用钓鱼来说吧，钓到鱼称为有效劳动，反之则为无效劳动。前几期里提到过鱼最快上钩时间为10秒，一般20~30秒，如果上钩时间超过30秒的话，只有收竿重新钓了。这样看来钓鱼速度慢，有效劳动少，则鱼竿的升级速度就慢（还不如空挥，哈哈）。

根据游游的经验来看，上午钓到鱼的几率比下午低，尤其是6:00AM~7:00AM达到顶峰——即80%的几率，而2:00PM~5:00PM这段时间则是低谷；其次季节对钓鱼速度也有影响，具体关系可以由这样一个链表示：冬—> 春、秋—> 夏，这个链从左到右钓鱼速度依次递增。最后说说鱼竿等级对钓鱼的影响，鱼竿可分为6种等级，鱼竿等级不同钓到的鱼的种类、大小也不同，而且钓鱼也分季节和地点的哦，不同季节鱼种类不同，其获得的地点也不同，所以在钓鱼的时候可以有目标地选择钓鱼的种类。下面这张45种鱼的情况表可供大家参考一下。

钓竿等级	鱼名	获得季节	鱼身大小	获得地点
1	泥鳅	春、秋	12cm	河下游
1	肥桃花鱼	春、夏、秋、冬	15cm	泉、河上游
1	桃花鱼	春、夏、秋、冬	15cm	河下游
1	公鱼	冬	15cm	泉、河下游
1	金鲫鱼	春、夏、秋	20cm	泉、河下游
1	叉牙鱼	冬	20cm	海
1	甘子鱼	夏、秋	25cm	湖、河上游
1	沙丁鱼	春、夏、秋、冬	25cm	海

1	土附鱼	春、夏、冬	25cm	河下游
1	蓝色太阳鱼	春、夏、秋	25cm	湖、泉、河上游、河下游
1	青鱼	春、夏、冬	30cm	海
2	豚鱼	冬	30cm	海
2	银鲫鱼	春、夏、秋	30cm	泉、河下游
2	蓑鲉鱼	春、夏、秋、冬	30cm	海
2	黑岩鱼	春	30cm	海
2	陆封鱼	春、秋	30cm	河上游
2	鲦鱼	春、夏、秋、冬	35cm	泉、河下游
3	六线鱼	春、冬	40cm	海
3	竹筴鱼	春、夏、秋	40cm	海
3	鸡鱼	春、夏	40cm	海
3	针鱼	春	40cm	海
3	刀鱼	秋	40cm	海
3	多线鱼	春	40cm	海
4	岩鱼	春、夏、秋	50cm	河上游
4	青花	秋、冬	50cm	海
4	鳕鱼	冬	50cm	海
4	河豚	冬	50cm	海
4	黑鲈鱼	春、夏、秋	50cm	湖、泉、河上游、河下游
4	欧洲鲫鱼	春、夏、秋、冬	50cm	湖、泉
4	鲽鱼	秋、冬	60cm	海
4	九绘鱼	秋、冬	70cm	海
4	鲑鱼	春、夏、秋、冬	70cm	河下游
5	比目鱼	春、夏、秋、冬	80cm	海
5	黑鱼	春、秋	80cm	泉、河下游
5	鲣鱼	夏、秋	90cm	海
5	鳗鱼	夏、秋	100cm	河下游
5	鲢鱼	春、夏、秋、冬	100cm	河下游
5	马鲛鱼	春、冬	100cm	海
5	鳟鱼	春、夏、秋	100cm	海
5	虹鳟鱼	春、夏、秋、冬	100cm	湖、河下游
5	鰤鱼	冬	100cm	海
5	银鲤	春、夏、秋、冬	100cm	河下游
5	旗鱼	春、夏	180cm	海
5	金枪鱼	春、夏、秋、冬	250cm	海
5	翻车鱼	春、夏	250cm	海

游游提醒：上表中的45种鱼都可以用来出货或者制做料理，而下面6种鱼王就不能用来出货或者做料理了，因为鱼王被钓上来后就自动放生，只是记录里面有证明你钓到过。

6种鱼王及可钓的珍贵物品

钓竿等级	名称	获得季节	获得地点	获得条件
6	灯笼鱼	春、冬	海	8:00AM—10:00AM之间
6	鱿鱼	春、冬	海	以小鱼做饵
6	樱花钩吻鱼	春、夏、秋	河下游	集齐“刺身”、“烧鱼”、“寿司”三份菜单
6	温泉鲶鱼	冬	温泉	无
6	鲤鱼	春、夏、秋	湖	积累出货鱼的数量达200条
6	腔棘鱼	春、夏、秋、冬	湖旷场地下9层的湖里	先钓到以上5种
6	海贼宝物	夏	海	卖出价格10000G
6	古代鱼化石	秋	海	卖出价格10000G
6	力之果实	冬	海	增加最大体力10点（取得机会只有1次）
6	料理瓶子	春	海	料理菜单（取得机会只有1次）

鱼竿等级到达6级后，不仅可以钓到鱼王还可以钓到珍贵物品。其实鱼竿升级到6级后最主要的好处还是钓珍贵物品，毕竟钓得6种鱼王只是用于完成鱼王图鉴或者是满足追求女神的条件，而珍贵物品价值不菲，对赚钱造别墅很有帮助哦！

珍贵物品里的力之果实和料理瓶子都是只有一次的钓得机会，并且是不能出货的，所以只有海贼宝物和古代鱼化石可以无限制次数地钓，且出货价格均为10000G，这样算下来如果每天收获几个珍贵物品，不出几年就可以圆别墅梦了。对于海盗宝物和古代鱼化石钓得的几率和上面说的普通鱼钓得的几率是不一样的，它们的钓得几率与时间段没什么很大关系，也就是说钓海盗宝物和古代鱼化石没有什么窍门，只有老老实实凭运气。而对于钓鱼王和珍贵物品就有季节、地点以及获得条件的一些限制，可以在上面的表中查看。

游游：在经过几年对农田打理后，游游已经不满足1天收入几千块了。钓鱼才是发家致富的王道，想尽快攒够钱买村之别墅，不钓鱼可不行。当然钓鱼也可以用S/L大法，争取每天都钓几条，生活之路从此变得轻松。





女主角原本是在城市工作的秘书，但是主角没有感到快乐。有一天，她看见一张传单，说：“想不想做牧场的工作？”后来主角辞去秘书的职位，到矿石镇，看见一片荒地，主角还决定要打理好牧场。

其实游游作为一个女孩子，对MM版非常不感冒，从来都是帅哥追我，我才不会去追人呢。不过既然是牧场的Fans，自然就要玩咯~

游游：由于准备不充分，好多事件游游没有完成，因此这次只简单介绍一下牧场度的这个设定。牧场度主要是评价你的牧场实力的一个数字，由于本作和以前3年就结束游戏的GG版《牧场物语》不同，游戏时间是无限的，因此评定就显的十分必要了。当我拿出一个满度的记录，朋友们一定会被震惊吧！



MM版牧场度分析

出货度：（上限是1000Girl）

简介：每出货一样物品，出货度都会增加5Girl，等所有能出货的都出货了，增加10Girl

钓鱼度：（上限1000Girl）

简介：鱼王每钓一条是增加10Girl，每钓到一个种类的鱼（只限第一次钓到，不累计）增加5Girl，同样全部种类的鱼都钓到后增加10Girl，但每钓到100条会增加1Girl。

大家应该看到我上面写的钓鱼文章了吧，游游想能把所有种类钓完，钓鱼度应该满度了吧！

动物度：（上限是 1000Girl）

简介：狗和马训练度和友好度达到最高时，增加 50Girl；牛羊鸡当友好度达最高时增加 25Girl；海滩祭狗狗获胜以及赛马获胜、牛羊鸡得冠军都会增加 10Girl。

住人度：（和镇上人关系的指标，上限仍是 1000Girl）

简介：小矮人心数达最高时可增加 95Girl，而其它普通镇上的人友好度最高时都是增加 20Girl。和众牧场里的 GG（不包括河童、中国商人、美食家哦）的心的颜色每发生一次变化增加 100Girl。

游游：在本作中，河童、中国商人、美食家是女主角的隐藏结婚对象。

料理度：（上限 1000Girl）

简介：每做出一种料理（只限第一次）增加 1Girl，每做成一次料理（可累计）增加 5Girl，从村民处每学得一种料理增加 10Girl，料理祭获胜增加 10Girl。

增筑度：（上限 1000Girl）

简介：每买一种家具增加 30Girl（力之果实不算），增筑自宅（共两次）各增加 50Girl。改建窗、狗屋、信箱不增加增筑度。

道具度：（上限 1000Girl）

简介：冰箱、置物棚、道具箱每放进一种东西（宝物？）增加 1Girl。工具达到最高等级，增加 130Girl。

买入新背包（两次）各增加 20Girl，买入筐增加 30Girl。

手纸度：（别想歪了，这里是信的获得度，没有上限）

简介：每收到一封信、获得女神给的证书（猜拳、猜数字）、贺卡、星夜祭的邀请、鱼全部钓到、矿挖到 255 层，全部能出货的都出货、所有秘宝都拿到、还有结婚 1~15 年纪念都会获得 1Girl。

游游：手纸＝信，日本人当初是怎么学我们的汉语的呀……



事件度：（事件越多越好啦）

简介：恋爱的四个阶段，也就是发生爱情事件的时候，各增加 50Girl，不过为了推广一夫一妻制，每次游戏只能和一个 GG（不包括隐藏恋人）有增加事件度的机会。

结婚（当然一生只有一次）、结婚纪念、主人公怀孕、生产、老公生病、主人公的生日、老公的生日、孩子的生日、孩子会走路、孩子生病（受伤）各获得 50Girl。和女伴，也就是 GG 版里的恋爱对象了，每发生一次事件增加 5Girl，聚会增加 1Girl。

主人公度：（游戏刚开始时是 1Girl，上限 1000Girl。）

简介：每过一年增加 1Girl，力之果实每得到一颗增加 10Girl，指环每得到一个增加 30Girl（共 210Girl），矿石场每下一层增加 1Girl（两个矿石场以最深的算，也就是统计里的数据了，共 255Girl），不可思议的果实入手增加 50Girl，计步器的步数每达到 100 步增加 1Girl。

备注

1. 刚开始，主人公度+1。

2. 得到计步器，事件度+1、道具度+1。

3. 黄先生(中国商人)登场，事件度+1、住人度+29。

4. 马入手，事件度+1；马长大，事件度+1。



5. 黄先生卖苹果：买的话，道具度+1、住人度+29；不买，什么都不加。

6. 黄先生卖花瓶：买，住人度+30、增筑度+50；不买，住人度-20，增筑度+50。

7. 与黄先生友好度高时，去出货者家会发生事件，以后就可以卖东西了，黄先生好感度增加，事件度+1。

8. 与黄先生玩游戏，猜苹果游戏正解，事件度+1，黄先生好感度增加(追他的必要条件，必须玩3次以上)，猜数字10连胜，事件度+1。

9. 钓竿入手，事件度+1。

10. 凯(海之家店主)登场，事件度+1。

11. 小矮人的茶会，得到休闲茶叶，道具度+1。

12. 女伴的聚会(大床购入且与女伴关系好)，住人度+100。

13. 梦到镇长和婚礼以及小矮人(冬30随机发生)，事件度+1。

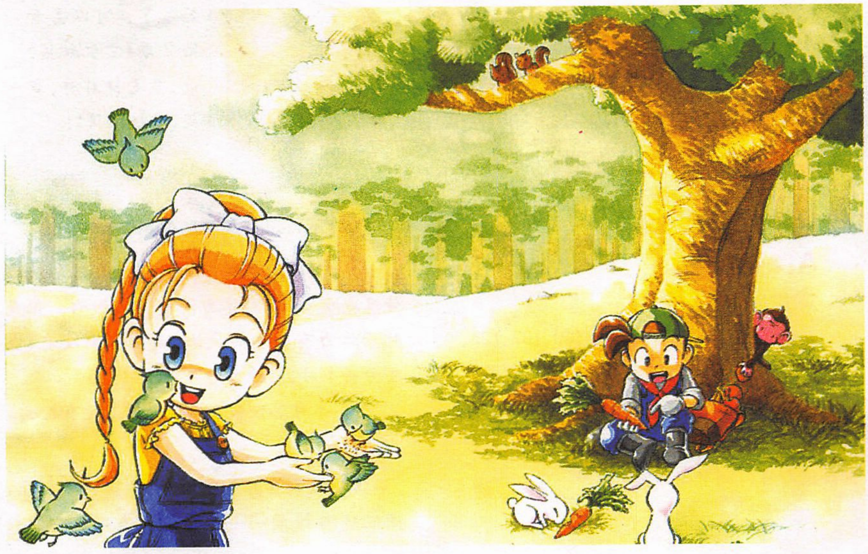
14. 流星事件，事件度+1。

15. 果树园邀请帮忙，答应，和果树园一家友好度上升，事件度+1；不答应，好感度下降，事件度仍然+1。

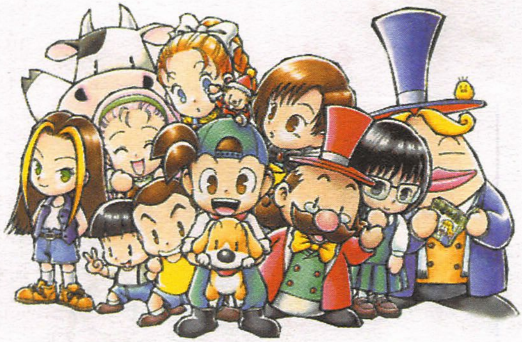
16. 找克里夫(教会少年)帮忙，果树园一家友好度上升，克里夫好感度上升，事件度+1；反之什么都不加。

17. 镇上发生的一些事件被主人公撞上，包括其它人的爱情故事啦、家庭问题啦之类的，遇上一个，事件度+1。

游游： 这是论坛上的朋友总结的事件，不过事件还很不完全，游游会在下期尽量给大家补完的。



游游的问答屋



暑假到了,农民伯伯也开始收获了。种地可不是简单的事,这不,好多同学来询问游游问题,游游特别针对这次来信做出回答了,看了对你有帮助吗?如果你还有其它问题,赶快来信告之游游哦。

焦头烂额的流星:

在第一期《掌机秘籍》中,看到了"牧场物语"专区,我非常喜欢,因为我正在玩这款游戏,哈哈。在这里,我有以下几个问题:

1. 书中提到下到泉、湖矿场的N层……但我怎么走来走去都只有一层啊,我实在没辙了。告诉我怎么走好吗?是不是要玩到一定时候啊,我刚玩了一个月,还是要什么道具才可以呀?还是有密道啊?还是要做什么,就当我重新玩,从头开始,请把相关细节告诉我,谢了!

2. 力之果实和不可思议果实有何用?

3. 贤者之石在哪里得到?

以上问题希望游游和众小编回答,谢谢。

下期我还希望看到:真实之玉,真实密宝的用途;女神之玉,河童之玉的用途和入手方法。



游游:有部分问题我上期已经解答过了,可以去看第2期《掌机秘籍》哦,多支持游游,多买《掌机秘籍》!

Q:如何得到贤者道具?

A:获得条件:

1. 获得全部祝福道具。

2. 在泉矿场的相应层数(60、102、123、152、155、171、190、202、222、231~255)挖得贤者之石(需用祝福道具)。

3. 带上要改造的道具和贤者之石到铁匠铺改造即可得到贤者道具。

Q:不可思议果实的作用?

A:作用:在从事劳作时尽要增加的疲劳度减少一半,对体力没有任何影响。但是对于体力有取整的说法,而疲劳则没有(在疲劳减半时,不进行四舍五入取整)。

附:不可思议果实对诅咒道具没有影响。

Q:读者在来信中说:书中提到下到泉、湖矿场的N层……但我怎么走来走去都只

有一层啊。

那就让我们再来看看挖矿基本需要了解和注意的东西吧。

A: 1. 首先挖矿需要带上锄头和锤。锄头用来挖楼梯(嘿嘿！估计这位读者就是没挖楼梯才会只能在1层徘徊)；锤是用来敲碎石头的(这样才可以挖到矿石和开路)。

2. 有时会在某一层找不到楼梯，或者消耗太多，这时就应该考虑找个捷径——S/L大法。

S/L大法在上期已经提到，这里再重复说次吧，具体方法：

a. 挖到楼梯时先Save在第一个档案里。

b. 到了下一层再Save在第二个档案里。

c. 如果发现该层没有楼梯的话，放弃第一个档案。

d. 如果挖到楼梯后发现体力消耗过多，那么先记住该楼梯的位置，再开启第二个档案，楼梯依然会在同一个位置。

Q: 鱼王全部钓到后能得到什么呢？

A: 作用：完成鱼王图鉴。

目的：1. 追求女神的条件之一。

2. 满足收集的欲望。

Q: 袜子有什么用？

A: 作用：收礼物(发生送礼事件，圣诞节？)。

具体：冬25日晚上9:00~12:00。

Q: 请问在5:00PM~6:00PM这段时间还能出货吗？

A: 这时扎克已经来的一个小时，但还可以继续出货。

方法：从出货箱背面或侧面倒货物就可以了。

Q: 那5:00PM以后出的货能收到钱吗？

A: 可以的，会累计到第二天的出货统计中。

Q: 记步器有什么用？

A: 用于步数统计。

GG版：带在身上走路会增加和女神的爱情度。

MM版：当步数达到一万步时就可以得到一个戒指。

附：在家对着墙壁不断的按"R"键，就可以使统计出来的步数比实际步数多好几倍。

Q: 进教堂左边的门除了和神父关系好，还需要什么条件呢？

A: 条件：

1. 和神父的友好度200以上(初始值为50)。

2. 达到条件1后，在秋天的星期一或星期三4:00PM~10:00PM到教堂就会发生事件。

附：送神父小麦粉每次+9点友好度，但是同一天送第二个时就只+3点友好度，所以可以根据自己的经济能力和季节来决定送多少。

Q: 鱼王钓上来后可以送人或者做料理吗？

A: 不可以。钓上来后就自动放生了，只是记录里面有证明你钓到过。

Q: 电视灵异事件是什么？

A:1. 每天4点44分看电视，电视上都是4点44分。

2. 13号星期5(黑色星期5)看电视是没有图像的。



Q: 赛马会上可以换的奖品需要的彩票数量分别是多少?

A:

真实之玉	1000 张
力之果实	900 张
裙子	250 张
香水	150 张
面膜	42 张
肌肤乳	35 张
防晒乳	30 张
项链	20 张
手环	18 张
钻石	14 张
松茸	10 张
金刚石	4 张

Q: 增建房子和增建物品需要些什么材料,已经价格是多少?

A: 增建房子的方法:非星期六(土日)的时候 AM11:00 后去找木匠,就可以增建了!超过 PM1:00 他会走到房子外,这时就不能增建了!

第一次增建住宅:金钱 1000G,木材 200 块。

鸡小屋:金钱 5000G,木材 420 块。

动物小屋:金钱 6800G,木材 500 块。

别墅:金钱 100000000G(一亿),木材 999 块。

第二次增建住宅:金钱 10000G,木材 700 块。

浴室:金钱 30000G,木材 580 块。

改换窗口:金钱 25000G,木材 300 块。

改建狗小屋:金钱 20000G,木材 500 块。

改建信箱:金钱 10000G,木材 200 块。

Q: 商店都是哪些天休息啊,我老是在不开门的时间跑去……

A: 以下就是各个商店的休息日

鸡场	日曜日
杂货店	日曜日和火曜日
图书馆	月曜日
牧场	月曜日
医院	水曜日
锻冶屋	木曜日
果树园	土曜日

游游提醒: 每当节庆日时所有商店都不会开放。

Q: 请问昆虫专家在什么地方,我怎么找不到?

A: GBA 版根本没出现这个昆虫专家,请大家不要受网上攻略的误导,游游曾经找了半天,鬼都没找到!

Q: 为什么我在泉之矿的 255 层挖不到飞行石?

A: 必须要在第 3 年去 255 层才能挖到,并且工具栏要留有一个空格!





火热游戏

斩铁·奥丁



说起FF系列，除了游戏中令人牵肠挂肚的情节外，最吸引人的就要算召唤兽系统了。而其中最吸引笔者的就是真正“一刀两断”的斩铁剑——奥丁。充满气势的出场、压倒一切的攻击、傲然而去的风范……，在从FF7才正式接触FF系列的笔者心里烙下了无法抹去的印记，即使后来见识到了圣·巴哈姆特的华丽和圆桌武士的强大后仍然认为奥丁是其他召唤兽无法比拟的，因为——奥丁实在是太酷了……

奥丁(Odin)为北欧神话中的主神，什么是主神呢？就是位阶最高的神，是众神的首领，如宙斯便是希腊神话中的主神。

北欧·神话



在说我们的主人公奥丁之前，先说说北欧神话。

地理学上的北欧，主要是指斯堪的纳维亚地区，包括今天的瑞典、挪威、丹麦、冰岛和芬兰等国。不过一般所指的北欧神话并不包括芬兰，她有自己独特的神话，因为芬兰这个国家的祖先主要是从亚洲迁徙过去的匈奴人。

北欧神话起源于对太阳以及自然能力的崇拜，形成时间相对较晚于世界上其它几大神话体系，在中世纪时被盛行的基督教认定为异端邪说而被打压。

北欧神话是一个多神系统，大致上可分成四个体系：巨人、神、精灵和侏儒。其中巨人创造了世界，生出了众神，但同时也是众神最大的敌人，可以将之理解为人格化的自然力量。神分为两个部族，以主神奥丁为首领的阿萨(Aesir)部落以及以大海之神尼奥

尔德为首领的瓦纳(Vanir)部落,其中主要神有十二个。精灵及侏儒属于半神,他们为神服务。



由于地理的原因,北欧的神话中充满了斗争与死亡。因此主神也是一位骁勇善战的战士。不过令人奇怪的是在北欧神话中还另有一位战神,难道那个地区的同一名称的神能同时有好几个?

北欧神话中的十二个主要的神

· 奥丁(Odin):主神。

· 弗丽格(Frigg):爱神,掌管婚姻和家庭,奥丁的妻子。

· 索尔(Thor):雷神,奥丁的长子。

· 西芙:索尔的妻子,土地和收获女神。

· 弗雷(Freyr):丰饶之神,主司收成,海洋之神尼奥尔德之子。

· 洛基(Loki):火神,奥丁的弟弟。

· 提尔(Tyr):战神,巨人希米儿之子。

· 弗蕾亚(Freyja):繁育之神,掌管生育以及爱情,弗雷的妹妹。

· 海姆达尔(Heimdall):众神的守护神。

· 巴尔德尔(Balder):光明之神。

· 霍尔德尔:黑暗之神,一说为巴尔德尔的孪生兄弟。

· 布吉拉:奥丁的儿子,诗神,一说为智慧、诗词、雄辩之神。

神话·奥丁



奥丁住在宇宙的最高一层——“诸神国度”的阿斯嘉德(Asgard),他的宫殿瓦尔哈拉(Valhalla)被称为“英灵殿”。奥丁作为诸神之王的同时也是死者之神、战争之神、权利之神、魔法之神,主管智慧、艺术、诗词、战争。另外他还创造了人类。



奥丁身材魁梧,头戴鹰盔,身披金甲,骑着八足神马“斯莱普尼斯”(Sleipnir),手持让敌人魂飞魄散的名枪“冈尼尔”(Gungnir),巡视于天界各地或征战于战场。而平时则在英灵殿中安排女武神瓦尔基里(Valkyries)收集战死于沙场的勇士的灵魂以充实诸神的部队,为最终之战“雷纳鲁克”(这个大家可能比较陌生,但是要说它的另外一个名字“诸神的黄昏”大家肯定很熟悉)而做准备,而这也是“英灵殿”名称的来由。因此信仰奥丁的维京人坚信如果他们英勇战死的话就可以进入瓦尔哈拉,成为神的



战士，所以作战时勇猛无比，流下了很多北欧海盗和维京勇士的传说。

另外不得不多嘴几句，神话中的斯莱普尼斯是 8 条腿的，但是在 FF 中斯莱普尼斯只有 6 条腿，实在是匪夷所思，有偷工减料的嫌疑。不过根据 FF 最初的人设天野喜孝的说法是如果依旧按照 8 条腿来画斯莱普尼斯就会造成它的比例失调，过于繁赘而无法体现它的神骏，因此就在设定的时候采用了 6 条腿的形象，而去掉了另外的两条后腿。

奥丁的肩膀上停着两只乌鸦胡晋（Hugin，意为思想）和穆宁（Munin，意为记忆）。每当奥丁坐在瓦尔哈拉里的王座上休息的时候，他就会派这两只乌鸦代替他去巡视世界，以保证自己对天下之事能了如指掌。另外在奥丁膝下还有两只驯服的狼格里（Gere）和弗雷克（Freke），但是至今笔者都没弄清它们有什么用处（当然估计用来看家是不成问题）。

和其他主神不同的是，奥丁并不是一位善良、仁慈的神，他给人的印象是难以亲近、令人畏惧。另外他重武好斗，这又给他残忍好杀的恶名。但是实际上在这背后，有个无人知晓的秘密——“诸神的黄昏”。

诸神的黄昏

所有的一切都有终结的时候，这个世界也是如此。但能预知结果的只有全能的主神奥丁和掌握着世间所有知识和智慧的智慧巨人密密尔。这便是传说中的最终之战，代表着众神和一切生灵末日的命运——雷纳鲁克（为了方便，之后都称为“诸神的黄昏”）。

在北欧神话的叙述中“诸神的黄昏”是世间的最后一仗，在这一仗中，大火将毁灭世界，人类就此灭绝。光神巴尔德尔（Balder）将因火神洛基（Loki）的阴谋而遇难。然后爱萨族和他们的敌人进行殊死战斗，直至奥丁 Odin 本人也被杀死，烈火冲破天空。当一切都结束之后巴尔德尔会复活，一个更加美好的新世界将在被毁掉的世界之上诞生，大地也会衍生出新的生命。（这也是北欧神话不同于其他神话的另一方面：相信世界上的一切都是循环的，当前一次万物都消亡后，新的生命将再次形成。）

但是预言从来都是受到禁忌的，即使是预见了未来的主神都不能告诉众神或其他生灵任何有关诸神的黄昏的事，为此奥丁感到无比忧虑。但是同时奥丁也知道以目前的力量无法与这场浩劫抗争，而他能做的只是尽力推迟它的到来，忧心忡忡的奥丁因此逐渐变得沉默寡言，这也是他让人觉得难以亲近的主要原因。

他到处收集勇士的灵魂建立众神的部队，并修造了宏伟壮丽的瓦尔哈拉宫作为

这些灵魂的栖身之所，并让他们进行艰苦的训练。为了得到更多更强的勇士的灵魂，他不惜四处征战，甚至挑起人间的战争来扩充诸神的部队。为了将已经到达了冥界的勇士灵魂带到瓦尔哈拉，奥丁还独自闯入冥界，并与冥界的看守发生争斗。所有这一切，都是为了有朝一日当诸神的黄昏到来时，这些部队能和众神一起与敌人进行殊死的决战。

同时，奥丁为了迎接诸神的黄昏不遗余力地增强自身的力量。为了获得更多的智慧和洞察力，他找到了智慧之泉，并与看守泉水的巨人密密尔达成协议，将自己的右眼留在了智慧泉中。为了增强自己的力量，他把自己刺伤后又倒挂在树上九天九夜，不吃不喝。他还创造了力量强大的纳鲁文（Rune），之后又利用这些文字创造了近乎无所不能的咒语（也就是诗歌的前身），并将这些咒语教给了众神和人类。



Rune

奥丁·游戏

游戏中有很多内容都是利用神话或与神话有关的，作为北欧神话的主神，奥丁自然也无法“幸免”。

游戏里最出名的奥丁就要数在 FF 系列中作为召唤兽登场的了。从本系列的第四代开始，奥丁就一直活跃在 FF 的世界中。现在我们就回顾一下在 FF7 中奥丁的出场（没办法，给笔者的印象实在太深了…


天野喜孝笔下的 Odin

…）。

在 FF7 中，奥丁有两招：



第一招就是我最喜欢的“斩铁剑”了。一轮圆月下，奥丁骑着斯莱普尼斯出现在山崖之颠，手中握着的斩铁剑寒光闪闪（估计是敌人太弱，奥丁都不愿用他的冈尼枪了），闪电般冲入敌阵，刀光闪过之后，敌人纷纷被斩为两段。虽说只有对 HP 在 2000 以下的敌人才会用这招，但是配合镜头的暂停和 360 度的回放，看着敌人的的确确被“一刀两断”，实在是酷呀！

第二招，黑云将明月遮蔽后奥丁破雾而出，冲到阵前后将手中的冈尼枪奋力投出，只见神枪穿透层层黑云，再伴着皎洁的月光一起落到敌人身上。但是气势上比起前一招就差太多了，当时我就常想要是在神枪落下后奥丁再拔出斩铁剑杀进敌阵里一阵乱砍……



在FF8里，奥丁依然强劲，“斩铁剑”已经无视敌人HP而直接一击必杀，但是居然被“斩铁剑·返”击杀，令人寒心。不过斩杀他的那个家伙在北欧的神话里并没有提及，估计是制作人员的杜撰。

其他的，FF4~FF6由于没有仔细玩，就不敢献丑了。而FF8以后的内容大家都很熟悉，也没有必要多嘴，以免有骗稿费的嫌疑^_^

在其他的游戏中，奥丁就没有怎么露脸，不过他的武器——冈尼枪倒是比奥丁更有名。比如在《幻想传说》中冈尼枪就是作为终极武器而出现的。

还有小道消息说在《英雄无敌3》中不死族的第五级兵种也是以奥丁为原型，虽然他在五级兵种中是公认最强的部队，但是我们伟大的战士居然沦落到了这种地步，555……（升级后的死亡骑士拥有的特技莫非也是传说中的“斩铁剑”？）

另外值得一提的是奥丁创造的文字Rune，对这个相信玩过Diablo2的朋友都不会陌生。至于游戏中Rune蕴含的能力是不是与传说中的一致，Rune的特殊组合方式是不是奥丁创造的咒语，这些都不得而知了。

相比希腊神话，北欧神话由于在中世纪遭到打压而变得残缺不全，有关奥丁的传说也没有一个比较完整的介绍。以上就是笔者心中的奥丁，希望能对大家了解他有所帮助。





传说的斯塔菲 3

文/NW 旅团 克雷斯

一、Start 菜单解说

ヒント:要点提示

アクション:动作一览

のりもの:乘坐物

アイテム:道具

グッズ:收集品——服饰

二、主角介绍



斯塔菲:可爱勇敢的星之王子



斯塔碧:斯塔菲的妹妹,聪明伶俐



大眼睛:一路上的好帮手,主要的伙伴

三、攻略篇

一天,正当天界王国的人们快乐地享受生活的时候,突然间狂风大作,天界王宫里一片混乱。原来,已被封印的海底魔王奥古拉因为某种邪恶的力量而再次苏醒,这还得了,可爱的天界王子斯塔菲再一次挺身而出,与他的妹妹斯塔碧和其他伙伴们一起踏上了惩奸除恶的道路。

罗普的洞窟:1-1

难度:☆

熟悉操作的第一关,在木牌处按上键可以阅读木牌上的内容,学会新的动作。先学会的是游泳,在水中的时候按四个方向键就可以四处游了。往前就会看见珍珠,每吃五个珍珠可以恢复一个心(血格)。在第二个木牌处学到奋力游泳(按任一方向键加 A 键),又直又平稳,速度还快,可多加利用。一会又看到一个木牌,学会了水面跳跃,在水面按上键加 A 键可以往上跳或上到陆地。上了岸又在五个木牌处分别学会了左右行走(按左或右键)、下蹲(按下键)、跳跃(按 A 键,可与方向键组合)、加速跑(按住 B 键按左或右键)和加速跑跳(就是大跳,加速跑中按 A 键)。左边的珍珠需要大跳才能吃到。到了上面以后前面只有很矮的一个缺口可以过去,不过在木牌处学会了屈身滑行(加速跑中按下键,我看更像是摔倒……),就可以通过了。在门口按上键进门,然后在水里见到了大眼睛和斯塔碧(在他们面前按上键对话)。到了岸上又遇到了贝



壳中的美人鱼，她会为你恢复体力。进了一个门利用刚才学到的技巧到达水下，见到了罗普爷爷，他会给斯塔菲一件收集品，然后进罗普爷爷身后的星星阵过关。

罗普的洞窟：1-2

难度：☆

一上来就看到有好多路都被石块挡住过不去，只好一路向下。碰到了一只寄居蟹，他让斯塔菲帮他找回他的贝壳，从木牌上学会了旋转攻击（按B键，不要一味地转，会晕的……），可以破坏石块和攻击敌人了（有的石块内藏有珍珠）。上面的门暂时进不去，只好向下走，进左下角的门。蓝色的旋涡状石块可以用奋力游泳顶开，上岸后进门。终于在水下找到寄居蟹的贝壳（再用不着那个破箱子了），赶紧拿回给他吧。作为回报，他给了斯塔菲一件收集品，原先关闭着的门也打开了，进门后一路向前，进了星星阵过关。

罗普的洞窟：1-3

难度：☆

水上和水下都有珍珠，进门后右边的门暂时够不到，只有先走下面的门。没想到一只鼯鼠挡住了去路，他又要你帮他找回他的披风和棒棒糖。回刚才的版面，多了一个木牌，学会了鼯鼠滑翔（跳起后按住A键），右边的门可以进了。进去后在平台上向左大跳后飘行可吃到四个珍珠，然后往上，飞天猪居然看见你就跑（惨呢……），然后进门。从前面的鲨鱼处得到了鼯鼠的披风和棒棒糖，还给鼯鼠后他给了斯塔菲一件收集品。继续冒险吧，进鼯鼠身后的门，不久碰到一只旋转的海螺，他把大眼睛和斯塔碧给撞飞后就离开了，真可恶！进门后利用浮游台到达星星阵过关。

罗普的洞窟：1-4

难度：☆

一路向前吃了几个大珍珠和一些小珍珠后进门，斯塔菲碰到了被撞飞的大眼睛，却不见斯塔碧。此时换操作斯塔碧，具体操作与斯塔菲无二。上了岸以后，斯塔碧遇到了大树爷爷，他告诉斯塔碧，奥古拉已经成为了一个幕后大魔王的手下，他们已经觊觎天界王国的财富很久了。前进，下到水里进门。虽然有好多的珍珠，但由于有石块挡着，目前还拿不到，先进门吧。没想到进门就看到了那只旋转的海螺，他正在照灯光，不过他好象怕热，照了一会就躲到阴凉里休息一下。斯塔碧灵机一动，来回地用灯光照他（10秒内不让他脱离灯光照射的范围），终于得到了他的头盖，不过也被他给发现了。回到了斯塔菲那里，继续前进，来到了刚才斯塔碧所在的那个版面，所以说，如果刚才斯塔碧把能破坏的石块都破坏了的话，现在就能吃到好多的珍珠了。进了左下角的门，看到海螺正在为难斯塔碧，不过他还算识相，看到斯塔菲赶到，就溜了。

从右边的门出去后就要与海螺决斗了，不过他居然先把自己给转晕了（我倒……）。很简单，用旋转攻击打他的头，五次后解决战斗，同时得到收集品。

圣哥之海：2-1

难度：☆

这关要把挨着的铃铛都敲响才能出现物品，先把开始的两个铃铛都敲响得到“泉水”。而后进门，又得到一面“镜子”。再进一个门后把六个角上的铃铛都敲响会出现珍珠组成的“心”，呵呵，好浪漫啊！然后又找到了“粉饼”和“普通项链”。将这些都交给了失主后得到了物品“珍珠项链”作为回报。再进门敲响四个角的铃铛后，星星阵出现，过关。

圣哥之海：2-2

难度：☆

小心躲在后面只露两只眼睛的阴险的家伙，一路边敲铃铛边前进。再次下海，左下的石块里也藏着珍珠，打死尽头的鱼也会得到珍珠甚至大珍珠。到了一幢房子后，碰到了

一个机械的家伙，答应帮助他后进门，在木牌处学到了操纵“弹跳袋鼠”的方法。用“弹跳袋鼠”把老头子头上的气球顶破，救出了老头子，同时得到了收集品“知识分子眼镜”，并开启了一扇新门，进去后就是星星阵。

圣哥之海：2-3

难度：☆

这关要进三个门，分别救出大眼睛的兄弟姐妹，出门时大眼睛会给你出难题，让你按照他的节奏演奏珊瑚，他演奏的时候注意看和听就是了，当你演奏时，如果实在过不去就再去找大眼睛，他会再给你示范一次的。都救出后回出发点，得到物品。然后进右边的门，一路向上，过关。



圣哥之海：2-4

难度：☆

进左边的门，一路追着敌人走，却始终赶不上。到上面弹奏珊瑚，打开关闭的门。然后到最上面再一次弹奏珊瑚，进门。仍然追不上，这家伙跑得真快，躲过了一路上的机关，还是去开启另外的门吧。经过不懈的努力，斯塔菲和斯塔碧兄妹两个终于把敌人包围了，赶紧冲进去吧！

Boss是个会发电的家伙，小心躲闪他的电触角。平时打他不起作用，只有当他发出一个电球后，才能攻击，攻击五次后解决战斗并得到收集品。

荒弃的都市：3-1

难度：☆☆

到处都是大雾，什么都看不清楚，不过可以用旋转攻击暂时驱散身边的雾，可以连续旋转，直到一定程度为止。进门后小心鬼魂，跳不上去的地方要提前进入加速跑状态。再进一道门后就重见光明了。不过光明是短暂的，马上大雾就又来了，所以要抓紧时间。就这样在明暗交替之间前进（放心，光明迟早会来的），直到一个提灯的老婆婆出现。老婆婆给了斯塔菲一件收集品后就离开了。上去到星星阵，过关。

荒弃的都市：3-2

难度：☆☆

到右边的时候会从屏幕左边出现刀子，小心躲过后刀子会插在墙上成为踏脚点，借助刀子往上前进。上面也一样，只不过这里最上面只会出现一把叉子（叉子有弹性，知道有什么用了吧？）。一路就在刀山上前进，不过不久斯塔菲就被压在刀叉和其他物品的下面，斯塔碧只好独自前进了。换操纵斯塔碧时好多珍珠还吃不到，没关系，先进右上的门，看见一个军官正在训练士兵，跟进去一看，可怜的士兵都不敢去取炸弹，没办法，帮帮他们吧，同时在木牌处学到了斯塔碧的专属动作——“爬行”（按方向键左下或右下），这样原来拿不到的珍珠也可以拿了。三颗炸弹都拿到后，回去交给军官。作为回报，军官给了斯塔碧一件收集品。原路返回，用炸弹把那堆物品炸掉，救出了可怜的斯塔菲。向左走，进上边的门，注意空中的椅子只能做踏板，不能停留，一停留就会急速下坠。而后进星星阵过关。



荒弃的都市：3-3

难度：☆☆

这关开始的版面会强行推进，不过被挤到不会死，只会损失一格体力。进一个门后还是要利用刀子前进，刚想进门，却发现门会一直移动，追！没想到突然出现一条鱼，把斯塔菲吞进了肚子又在别处给吐了出来。推保龄球，把大鱼的牙给撞掉，然后继续推保龄球，注意，当球往下落的时候要及时跑到右边卡位防止球掉在角落里。一路顶着保龄球前

进,可怜的鱼啊,换了几幅假牙了……经过几个版面后,来到一个空中飘着几个平台的地方,那平台异常破旧,不能跳上去,只能缓缓地飘落到上面。到前面后看到了斯塔碧、大眼睛和敌人疯狂小丑,结果斯塔菲中了小丑的诡计,被关在了箱子里面,可爱的妹妹斯塔碧又踏上了拯救倒霉哥哥的征途。

荒弃的都市:3–4

难度:☆☆

一上来就看到了老鼠妈妈,她让你帮她找她的孩子们。先进左下的门,找到第一只小老鼠(由于救到老鼠后会强制退出房间,所以建议先吃完珍珠后再救老鼠)。然后进右边的门里又找到一只小老鼠。下面水中的门可以不进,里面的箱子是空的。左边的几个门里的攻略方法相同,不再赘言。找齐所有的小老鼠后回去见老鼠妈妈,小老鼠会帮斯塔碧把挡路的墙给啃掉。下水,进门,上岸后又是一个大雾的房间。在最右下的水下的箱子里终于救到了斯塔菲(换操纵斯塔菲)。用弹跳袋鼠时小心不要碰到空中的粉红色妖怪,碰到他后会损失一格血,并强制重新开始本版面。再进门后就要与疯狂小丑决战了。

还是老规矩,每人五格血,小丑会变成蝙蝠,当他冲下时躲开,然后攻击他的头部。当他变成雾状时,就要利用刀子攻击空中的老巫婆。

冰天雪地:4–1

难度:☆

空中的平台并不结实,踏上去就会下坠。用雪球撞出一条路,就可以下水了。水里的洋流会妨碍你前进,所以要在没有洋流的间隙里往前游。见到伙伴们并答应帮助圣诞老公公(鹿?)后,进左上的门,先用雪球把右边的路打开,见到斯塔碧和大眼睛后再回到上面用雪球把左边的路打开,然后进门,利用弹跳袋鼠进右上角的门。出来后再进右上的门,找到圣诞老人,把他丢失的圣诞礼物还给了他,得到了收集品。进圣诞老人身后的门,却发现这里在刮大风,前进很困难,一路上都要跑,进右上的星星阵,过关。

冰天雪地:4–2

难度:☆☆

这关的难度不大,但是流程比较复杂。先进右下的门,从老虎那里得到笛子,出来后进右上的门,把笛子交给挡路的犀牛后用旋转攻击把羊毛都剔掉,再把羊毛交给最左上门里的鸟夫人,得到桌椅组合,再把所得交给右上门里的圣诞老人得到鹿角。游回水底最左边的门,用鹿角换到一个羊角,回去找老虎,会来到另一个版面,在木牌处学到了新技能——化装成羊,按 B 键吼叫。前面就有一身羊装,穿上后变身成羊,从高处跳下后,地上有闪光的羊毛,对着羊毛吼叫会出现一个向上飞的小天使,及时跳到他头上可吃到高处的珍珠。然后到前面用同样的方法上到高处见到老虎,回到原来的洞里。进到本关刚开始时右边的门,穿上羊装,对着带刺的怪物吼叫,吓得他缩成一团,就可以当踏板了。进门后,又是一处刮着大风的场景,进上面的星星阵,过关。

冰天雪地:4–3

难度:☆☆

一上来先操纵斯塔碧,遇到一只小章鱼后向右,进了门再向前,进水下的门,一路沿着洋流又见到了那只小章鱼,换操纵斯塔菲。下来后向左,进水下的门。先从水下到左边,然后到上面推雪球,打开通路后进门,看到了一只大章鱼。下水后在某处要借助左边洋流的惯性才能冲过去(此处要借助洋流才能通过)。从木牌处学到了斯塔菲的专属动作"旋转攻击Lv2",对话后用



新学到的动作冲过洋流进左边的门,这下不怕洋流了,尽情地在洋流中徜徉吧!进门后找到了斯塔碧和小章鱼,然后从上面的洋流

处离开，到门处不要进，上去（按上键 +B 键），进门后赶紧往前跑，千万不能被后面的触手碰到。再进门后跟着冰激凌达到星星阵，过关。

冰天雪地：4–4

难度：☆☆

踩在冰激凌上边吃珍珠边前进，达到前面的石像处时却没有了路，回到大眼睛处得知，石像喜欢吃草莓味的冰激凌。当下面有冰激凌经过时，把草莓打碎落到



冰激凌上，然后踩在此冰激凌上就会被石像托起来，要抓紧时间，在被扔进石像的肚子前跳到他头上。然后往上走，到上面后用同样的方法进到左上的门。换操纵斯塔碧了，从左边爬过去，然后一直往上进门。到上面推雪球，找到两只肯比后操纵斯塔菲。下水后先向右走，多利用"旋转攻击 Lv2"就可以上到跳不到的高处，进门后再利用"草莓冰激凌"（第一个草莓不要打，打后面的第二个），上去后右边有好多珍珠可吃，吃完后到左边下水进门，也找到了两只肯比。与小海豹对话后下水进左边的门，把那个蓝色的球一直推到最上面的沸水里，救出了三个可爱的小家伙，然后进门。又是一个强制版面，快冲吧。沿路吃完珍珠后再进一个门就要与大鱼怪决斗了。

Boss 身旁有 8 个球环绕，打球球就会变色，都变成同一色后球消失，此时才能攻击，仍然是五次后搞定。

从林：5–1

难度：☆☆

版面会缓慢地强制向前推进，尽量赶到前面保证有充裕的时间。进了门后水下有食人鱼，很是可怕，在珍珠组成的箭头处向上用"旋转攻击 Lv2"打出几块肉来（以后这样的树上都有肉。这是什么树，不结果实却结肉……），食人鱼就不会缠着你了。向上后先进左边的门，换上羊装，吃了珍珠后进门，出来后进上面的门。然后再往上进门，进星星阵，过关。

从林：5–2

难度：☆☆

吃了上面的三个大珍珠后进水下的门，沿着水波向上用"旋转攻击 Lv2"前进，进最右上的门，然后进矿坑，把在本关开始处得到的道具给了矿工，换回了一把铁铲。然后出来进左上的门，一直前进，在两只金鱼处换到了一个玩具熊。回来把玩具熊给河马，然后进右边的门，到达星星阵，过关。

从林：5–3

难度：☆☆

下水进门，在笼子下面顶笼子，把敌人关到笼子里，然后进门。用同样的方法进右上的门，在木牌处学会了"二段跳"。到水里把鱼打死，再把鱼拉到岸上，然后把猫忍者带到放鱼的地方，就能得到物品。出来后向左，利用两段跳跳到左上方。把敌人罩在笼子里后进门。进星星阵，过关。

从林：5–4

难度：☆☆

进洞后，踩上乐器，在限定时间内进门。与斯塔碧和大眼睛汇合，没想到斯塔碧脚下的土地居然塌陷，斯塔碧掉了下去。没办法，先前进吧。换到了斯塔碧那边，一路前进，无甚难点。又到了斯塔菲，水中的食人鱼还是要给它们肉吃，上面的怪物也是。进了水底的门后，斯塔碧也回来了。这里连续几个版面都要在 10 秒内将 5 个敌人都打到，有一个打不倒过一小会他们就会恢复状



态。只要当他们排成一直行时用"旋转攻击

Lv2”就很轻松,之后就是 Boss 战了。

Boss 是一个超强壮的怪鱼拳击手。倒是蛮简单的，只要小心躲过他的旋风攻击,然后攻击他的下颚就可以了。

波波火山:6–1

难度:☆

来到了火山世界，有的地方地上有泉眼,要借助喷出的温泉上跳。与三只鱼对话后进左边的门,然后进左上的门(右边的门里只有珍珠),水底的喷泉有节奏,利用空隙使用“旋转攻击 Lv2”高速通过。与火山龟对话后来到陆地上,得到收集品。进门后小心远处火山喷出的火山岩,然后进星星阵,过关。

波波火山:6–2

难度:☆☆

踩着滚动的火山岩跳到上面的门处,如果火山岩已经靠边了的话,就站在岩石的右上,一点一点地把他滚出来。见到伙伴后下水进门,小心到处滚动的轮状敌人。先进下边的门,找到一匹小马后还给牛仔,往右走,学会了骑马,路上小心躲避齿轮敌人,碰到后就会强制重新开始本版面。然后回到刚才没进的那个门那里,在最靠近门的喷泉处上跳,落在喷泉上方(因为会跳得比较高),然后迅速按右,让右边墙上的喷泉把你喷到门口。再次骑马后会进到一个火山洞里面,注意岩浆可是不能游泳的!出来后踩着滚石进星星阵,过关。

波波火山:6–3

难度:☆☆

一路躲避着飞溅的岩浆前进,见到斯塔碧和大眼睛后换操纵斯塔碧。进了一个门后在最上面的角落里找到了藏起来的猫(看似没有路了;要用一次旋转攻击它才现身)。然后进上边的门,再用同样的方法在角落里找到猫忍者。下来后进左边的门,在木牌处学到了斯塔碧专属动作“三角跳”(在空中靠近墙边,然后按对着墙的方向键加跳键)。然后用三角跳一直往上走,与猫忍者对话后得到收集品。进门后仍然利用三角跳往上走,再进门后下水进星星阵,过关。

波波火山:6–4

难度:☆☆

与伙伴们对话后前进,通过岩浆后进右下角的门骑马,小心不要太靠前,否则很容易掉下去。出来后进最左上角的门,敲到铃铛后换斯塔碧。进水下的门,一路上利用三角跳前进,到铃铛处先不要碰,把空中架着的平台都推到斯塔菲处再敲铃铛换回斯塔菲。最后斯塔菲跳到高处把所有的娃娃都找到。然后进上面的门,不过脚下的岩浆马上就开始上涨,赶紧往上跑吧。换了一个版面后岩浆又从左面冲了过来,快逃!之后利用喷泉前进,然后从高处跳下,进门,Boss 战。

这次的 Boss 是只火山龟，他的壳很坚硬,只能攻击他柔软的腹部,他受到攻击后的反击方式有三中:喷火攻击、火焰翻滚和火山爆发，小心地从他攻击的空隙间躲过,有效攻击五次后胜利。

加朋海港:7–1

难度:☆☆



吃够了珍珠后进门，里面是一片黑暗的世界，把那些呼呼大睡的家伙叫醒,房间就明亮了。与老海龟对话后从木牌处学会了潜水艇的驾驶方法。很简单,躲开尖刺到达老海龟处就 OK 了。之后不要被压到,进星星阵过关。

加朋海港:7–2

难度:☆☆

那个圆形的物体是门，换过一个版面后顶中央的机关,然后进上面的门,再从左

边出来，之后的路程与前面相似。到了一个有两个门可进的地方，先进下边的门骑马吃珍珠，出来后进上面的门，发动机关，然后再进上面的门，再发动一次机关后进右边的门，被吐出来后进左边的门，进星星阵过关。

加朋海港：7–3

难度：☆☆

先进左边水下的门，夹在两块方形石头中的长条石可以顶上去做落脚点。之后跳到上方进门，学会了“旋转攻击 Lv3”。注意墙壁的颜色，深色的墙壁可以撞开，在里面能找到电吉他。然后换斯塔碧，进右上的门，也是将深色的墙壁撞开，找到一把贝斯。然后下来进水下的门，从上面走到前面踩铃铛换斯塔菲。斯塔菲从右边前进，从墙壁的深色位置钻进去，把长条石顶上去后进右边的门，把所有的落脚点都准备好后回来换斯塔碧，斯塔碧跳到最高处打开机关换斯塔菲。斯塔菲再从左边上去进门，在墙壁深处找到了架子鼓。东西都找齐了，收集品也得到了，演奏过后走右边，钻出一条路来进星星阵，过关。

加朋海港：7–4

难度：☆☆

还是要钻墙壁，不过里面也隐藏着好多珍珠。在一个漆黑的房间，摸黑找到发光的家伙，穿越洋流进门。然后开潜水艇，刺很多，小心。被吸进机械鱼的肚子里后撞机关，然后踩铃铛换斯塔碧。进右边的门，撞机关后踩铃铛换人。斯塔菲又发动了一次机关后换人，再发动一次机关再换人，终于见到了大眼睛！

进上面的门后就是 Boss 了，一只紫色的好象剑龙的生物。这关打法很有意思，周围有好多方格，哪一格亮就预示着哪里有石头，躲开 Boss 的撞击后撞击机关，让发亮方格里掉下来的石头把 Boss 的剑甲砸掉后，就可以攻击 Boss 的本体了。

海底遗迹：8–1

难度：☆☆☆

我倒！！！瓦里奥居然乱入——难道是来海底遗迹寻宝的？没路的时候注意上面的小砖块可以打碎。一路上小心讨厌的大刺球，所以尽量不要冲刺。再次见到瓦里奥后，用他左边的装置喷火烧他，然后他会全身着火，并且来回地跑，当他面向右方并跑到有三个圆形的地方时，顶他过去，利用这种方法，让他把挡路的石头都烧掉后门才会出现（好残忍……）。虽然得到了瓦里奥的礼物，不过他却把大眼睛和斯塔碧都撞得不知道飞到哪里去了，这个可恶的家伙，看来该烧。前面就是星星阵了，过关！

海底遗迹：8–2

难度：☆☆☆

水下的门要瓦里奥才能开启，一路保护他不被水泡困住。前面的第一个门里是潜水艇游戏，可吃到不少珍珠。有些场景里有好多洋流，瓦里奥过不了，只有等他被包在水泡里时把他推上去。瓦里奥又找到了一颗宝石，为了感谢斯塔菲的帮忙，他又给了斯塔菲一件收集品。进门后右上角有星星阵，过关。

海底遗迹：8–3

难度：☆☆

开始瓦里奥会帮你开路，然后从右边上去学到了斯塔菲的专属“流星攻击”和“流行攻击·改”（两段跳到空中按下键和 B 键），可以开路了。用新招式到上边跳下打开通路，进门。进去后把木桶压在 X 形开关上，然后同样道理，把骷髅鱼打死让他正好落在 X 形开关上（动作要快，否则他会复活），后面几个版面都这么过。进去后见到瓦里奥，版面又强行向前推进，赶快跑吧。紧接着的版面里上面全是钉板，还会下压，要适



时躲在下面的凹处。换斯塔碧后是几个连续的强制版面，和时间赛跑吧（往上的时候多利用三角跳，比较省时间）。和大家重新汇合后，进星星阵过关。

海底遗迹：8–4

难度：☆☆☆

瓦里奥刚要把得到的四颗宝石放在机关上，没想到被一个浑身绿色，模样却和大眼睛一样的家伙抢走了。先进左上角的门，瓦里奥会变成气球头，跳到他头上，一直往上飘，拿回了一颗宝石。接着进左下角的门，让瓦里奥再受一次火烧之苦，接着换上羊装前进，又拿回一颗宝石。然后进右上角的门，再次保护瓦里奥到达水底，接着又是钉板，出来后抢回第三颗宝石。最后进右下角的门，抢回最后一颗宝石。机关终于开启了，没想到瓦里奥刚进去就又吓得跑了出来。没办法，还是我们勇敢的斯塔菲出战吧。

Boss是个全身穿着铠甲的章鱼，他会拿着盾牌来回撞，还会大跳来震动大地，他落地的瞬间要及时跳起，否则会被震晕。对付他的方法是：用流星攻击打他的头部，他身体会变色，等他的身体变成红色时，再攻击他就会掉血了。

天空之海：9–1

难度：☆☆☆



到处都是白云，好漂亮啊！空中有好多水泡，斯塔菲在里面可以发挥和在水中一样的技能。一路上没有什么要说的，都是操作性的。看到星星阵后，空中的落脚点用流星攻击打爆，然后就可以再在空中跳一次，如此进到星星阵，过关。

天空之海：9–2

难度：☆☆☆

水泡中的大眼睛（不是伙伴“大眼睛”）要围着它转一圈，转晕了它就会爆掉，两个都爆掉后门就开了，后面的几个版面也是这样。进程比较单调，不过对操作的要求比较高，小心前进吧。见到同伴们再进上面的门到星星阵，过关。

天空之海：9–3

难度：☆☆☆

本关要利用水母当乘坐物了。进门后先拿到一把吉他，然后看到两只乌贼在打架，把吉他给他们。之后又在路上捡到一件2号球衣，进门后再还给乌贼。这时转到斯塔碧这边，流程和斯塔菲相似，也是捡到物品后给乌贼们。换回斯塔菲后，在带箭头的云彩上每跳一次都可以改变一次云彩的方向。终于完全解决了乌贼间的争斗，乘着弹跳袋鼠吃完珍珠后进门，然后进星星阵过关。

天空之海：9–4

难度：☆☆

一路用大跳往上跳，进门后的场景雾蒙蒙的，用旋转攻击扫出一片天地来吧。骑马后又是一个大雾的天气，乘着云彩进到最左上角的门。换斯塔碧了，在最右边用三角跳往上，最后到右上角拉动机关，换斯塔菲。

剧情过后，进门，Boss战。围着他的眼睛转圈，转两圈他会晕一次，抓住此时的机会进攻。小心他发的光球，会跟踪。当他的眼睛发出激光时，要以尽量小的半径围绕着他的眼睛躲，这样才不易被打中。当他只剩下一格血的时候，会发出满屏的光，此时大眼睛会出现，要及时地躲到大眼睛的壳里才能避开。慢慢打，要有耐心。

孤城：10–1

难度：☆☆

最后的一大关了，大城门需要钥匙才能进入。先进右边水里的门，里面的两个平台像

天平一样，踩其中的一个就会下沉，而另一个就会上升。用弹跳袋鼠进左上角的门，拿到了钥匙。进了大门后下水，进星星阵过关。

孤城：10–2

难度：☆☆☆

当有四个水母样的东西缠着你时，当背景音乐的节奏特别快时，就要赶紧躲到墙里。在此版面的左上角找到一把钥匙，然后换斯塔碧躲过鱼怪拿到另一把钥匙，救出小星星们。然后用同样的方法继续营救小星星们。在躲过红色大嘴怪的追逐后，进星星阵过关。

孤城：10–3

难度：☆☆☆

进屋之前的路程都是需要跳跃技巧，千万小心。进去后左上角的房间是潜水艇，吃够珍珠后出来进最右边的门。当大家都被困住后，斯塔菲的身边将出现光圈，要随着光圈移动，不能被光圈碰到。与大家汇合后，进星星阵过关。

孤城：10–4

难度：☆☆☆☆

进门后下水，从大怪物撞开的破洞进去。Boss 是被大魔王强化后的奥古拉·改，打他的面部，每打三次他掉一格血。开始他只会飞爪攻击，掉两格血后他就会吸气，赶紧拉到屏幕边缘，别被他吸进肚子里。之后他还会激光攻击，小心躲闪。终于打败了十恶不赦的奥古拉，天界王国也重归和平了！我们可爱的王子斯塔菲和他漂亮伶俐的妹妹斯塔碧以及其他伙伴们一起再次拯救了世界！



四、关于二周目

要是你以为通关一次就完事了的话，那可就大错而特错了，真正的精彩在后面呢！还记得奥古拉背后的那个神秘人物吗？他可还没出场呢！

重新游戏后的变化很多，首先游戏的任何时候按选择键都可以在斯塔菲和斯塔碧兄妹两个间切换。其次，每关的难度也提升了，主要表现在敌人的数量上。珍珠也比原来多得多了，再去鲨鱼的商店里买东西会发现里面的东西都贵得要死。

通关后增加的项目也很多，可以选关进行游戏，而每大关又增加了若干小关。原来打过的关在每关的星星阵处增加了乐谱，每得到一个就可以在"大眼睛之家"（每关开始前的画面按 R 键进入）里欣赏。而新的关卡则会每关有一颗"红宝石"。由于新的关卡在攻略中的方法与原来差不多，相信能打到这里的玩家已经对这个游戏的操作驾轻就熟了，笔者就不在这里废话了，只把 10–4 关的最终 Boss 战法说一下吧：

打奥古拉·改的时候，他的攻击方式没有变，只是难度增大了不少，原来每攻击他三次就掉一格血，而现在要五次。打败他后，会多出一段剧情，先打一个大石像，这个相对比较简单，只要踩在他的手上，再跳起来攻击他的头就可以了。

接着打一个大蝙蝠，这个难度相当大，场景的两边有两个长长的水区。要趁蝙蝠的胳膊抬起的时候，攻击他下面的两个喷火装置，每个打两次就会爆掉。然后蝙蝠会从空中掉下来，这时游到上方，用流星攻击打他的头。蝙蝠的手中发出的光球不好躲，不过可以用旋转攻击抵消。等蝙蝠只剩一格血的时候，他会飞上高空，然后变成一个大大的绿色的球往下压，此时要赶紧攻击绿球下面的三个攻击点，共打 5 次。之后就欣赏真正的结局动画吧！

另外，在大眼睛之家里还新添了"ENGDING 欣赏"、"怪物图鉴"、"音乐鉴赏"、"STAFF 画面"等丰富的内容，努力去挖掘吧！

五、服饰全图鉴







哈利·波特与阿兹卡班的囚徒剧情攻略

文/贵阳 黄巍

机种	GBA	厂商	EA	发售日	2004.6.26
类型	RPG	价格	4800日元	其他	对应GBA、NGC通讯

系统释疑

操作一览

A	确定、对话、调查
B	取消、使用地图魔法
L	切换地图魔法
R	切换地图魔法
START	系统菜单
SELECT	系统设置

系统菜单

Mini-Games：这个选项在标题菜单里，正常游戏中玩过的四个小游戏都收集在此，可以反复挑战。

Status/Equip：查看角色状态和装卸道具的地方。

Items：使用/查看已取得道具，内里有三个选项，分别是全部道具、回复系道具、与剧情有关的特殊道具。

Folios：这个系统是本作很有特色的地方。其核心是卡片系统，这些卡片都很有内涵，每张卡片是一个魔法界著名人物，卡片上写着各自的故事。三张卡片为一组，可以使用一次Combo，使用后剩下最后一张卡片。Folios Bruit是在战斗中收集到的妖怪资料，详细记录了妖怪们对各种魔法系的适应情况，指针越靠近右侧表示该魔法对这种妖怪越有效。

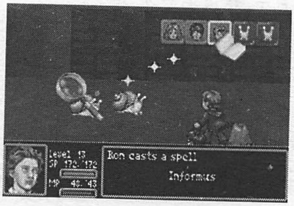
Save Game：存档，除战斗和剧情外，其他任何时候都能进行。

Connectivity：与另外一台GBA交换卡片或与NGC通信。

Help：一些基本的疑难解答。

战斗系统

游戏中不存在 Game Over 的设定,即使在战斗中全军覆没,随后从医院醒来后还可以继续挑战。



Cast Spell	使用魔法。游戏中共有8个系统的魔法,初期每个魔法系内只有一个咒语,随着使用次数的增多,咒语的种类会越来越多。
Special Move	这个选项的内容哈利、罗恩和赫敏的各不相同,都有各自的特点,每次战斗除哈利外,其他两人只能使用一次。其中哈利的这个选项可以使用卡片,罗恩是一些攻击技能,而赫敏的则是攻击力增强、防御力增强等。
Informus	使用这个选项可以收集到敌方角色的资料,但对Boss或妖怪书等特殊角色无效。
Use Item	使用回复道具。
Flee	逃跑,如果敌方角色Lv比己方角色高,则可能会不成功。
Folio Bruti	查阅已搜集到的妖怪资料。

剧情+重点解析攻略

哈利·波特在霍格沃茨魔法学校已经度过了不平凡的两年,而且早已听说魔法世界中有一座守备森严的阿兹卡班监狱,里面关押着一个臭名昭著的囚徒,名字叫小天狼星布莱克(Sirious Black)。传言布莱克是"黑魔法"高手伏地魔(杀害哈利父母的凶手)的忠实信徒,曾经用一句魔咒接连结束了十三条性命。不幸的是,布莱克逃出了阿兹卡班,一心追寻哈利。布莱克在梦中依然呓语不休:"他在霍格沃茨……他在霍格沃茨。"

哈利·波特虽然身在魔法学校的城堡内,既有朋友的赤诚帮助,也有老师的悉心呵护,但校园内危机四伏,哈利的生命时时受到威胁。一天,布莱克终于站到了哈利的面前……

游戏的剧情始于原作的第3章"骑士公共汽车",哈利生日那天收到朋友的礼物、玛姬姑妈被哈利用魔法吹成球的剧情都被省略。

哈利真的受够了,受够了他的姨父弗农(Vernon)和姨妈佩妮(Petunia),尤其是表哥达力(Dudley)。于是,他逃了出来,逃到黑暗的街道上,乘坐骑士公共汽车(Knight Bus),最后安全地抵达伦敦一家破破烂烂的小酒吧——破斧酒吧(Leaky Cauldron),通往魔法世界的对角巷(Diagon Alley)就在酒吧后面。

魔法部部长康奈利·福吉正在这里等着哈利。

福吉:"你到了,哈利,我是康奈利·福吉,魔法部部长。"

哈利:"你好,福吉先生,你们有小天狼星布莱克的消息吗?"

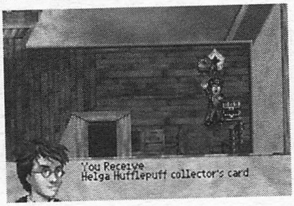
福吉(表情惊讶):"那是什么?"

哈利:"小天狼星布莱克,他用一句简单的咒语夺走十三个人生命,最近刚从阿兹卡班监狱

逃出来。”

福吉：“哦，原来是他，没有，还没有呢，不过这只是时间问题，阿兹卡班的守卫从来没有失败过。现在，让我带你到房间去，紧跟着我走，我们可不想把你弄丢了。”

哈利：“好，谢谢。”



去房间之前到酒馆图中所示的位置可以取得“Helga Hufflepuff”卡片，作用是回复SP(Stamina Points，持久力)。

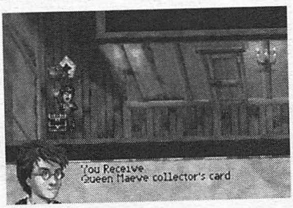
来到房间，福吉部长将三张分别名为“Dunbar Oglethorpe”、“Devlin Whitehorn”、“Cyprian Youdle”的珍贵卡片交给了哈利（三张卡片都是用于魁地奇比赛中，作用是偷球），说是可以帮助他。

收集到全部的卡片后可以去位于教室5F处的“男巫珍贵卡片俱乐部”(Wizard Card Collector's Club)开启秘密和拿取道具。收集全一组的三张卡片就可以在魔法战斗中使用Combo的效果。

哈利床上找到一份包裹，这是海格（Hargird）给他的生日礼物，有人能记得自己的生日让哈利非常高兴，打开包裹发现礼物是一本书，书名《妖怪们的妖怪书》（The Monster Book of Monsters），突然间，这本书站立了起来，并朝哈利猛扑过去，看样子它准备给哈利较较劲。

此时展开游戏中的第一场战斗，多熟悉一下操作。胜利后可以取得学校的长袍。

费了好大的功夫终于将这本奇怪的书制服，疲倦不堪的哈利终于可以睡个好觉了。



房间门口向左走不远可以取得卡片“Queen Maeve”，同时在房间里还有一张“Albus Dumbledore”。至此，玩家已经收集了一套回复系的卡片，Combo时可以将全员的SP全回复。

第二天，哈利下楼来发现韦斯莱（Weasley）一家已经抵达这里，韦斯莱先生和韦斯莱太太还是一如既往的热情，不过罗恩（Ron）却是一脸郁闷地呆在一旁，哈利上前询问后得知他的老鼠宠物斑斑（Scabbers）从埃及回来后气色一直很差，哈利建议给它吃点滋补品（Rat Tonic），但是罗恩身上并没有这种东西，哈利只好去向酒馆老板汤姆（Tom）索取。

汤姆说这种滋补品他的确有，都放在地窖里，哈利得自己去取，他同时还提醒哈利，地窖的光线很灰暗，需要使用魔法“Lumos”才能找到可以走的路。

地窖里看上去已经许久没有打扫，一路上能看见各种害虫肆无忌惮地到处游走，最后一段路更是伸手不见五指。好不容易找到滋补品，一只老鼠却因为过渡食用这些东西而导致身体变

异,“噢,它吃得太多了！我必须把剩下的带走,然后赶紧离开这里！”

经过一场并不算困难的战斗,滋补品总算是拿到了哈利手上,从变异鼠身后的近道回到酒吧,在通往吧间的走道上刚走到一半,就听到小客厅里传来韦斯莱夫妇的声音。

韦斯莱先生:“不告诉他是没有任何意义的,哈利有权利知道。”

韦斯莱太太:“亚瑟(Arthur),真相会吓到他的！哈利在霍格沃茨会很安全。”

韦斯莱先生:“我们都认为阿兹卡班监狱很安全。如果布莱克能从那里逃出来,他就能进入霍格沃茨。他疯了,莫丽(Molly),他认为只要杀掉哈利就能让神秘人(You-Know-Who)重新掌权。”

哈利走过来打断了两人的谈话。

哈利:“我忍不住听了你们的谈话,抱歉。”

韦斯莱先生:“这可不是我想让你知道的方式。”

哈利:“不,说实话,没事,至少我知道了正在发生的事情。”

韦斯莱先生:“你一定很恐惧。”

哈利:“没有,真的,小天狼星布莱克不会比伏地魔(Voldemort)更厉害吧?”

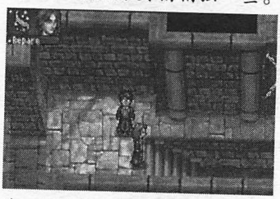
韦斯莱先生听到这个名字立即畏缩了一下,不过随即克服了这种情绪。

韦斯莱先生:“听着,我要你向我保证,发誓不会去找布莱克。”

哈利含糊不清地应了一声,韦斯莱夫妇这才放心地走到一旁去了。在酒吧的一角,罗恩将哈利带来的滋补品喂给了斑斑,这件事就此告一段落。

“万事通”赫敏(Hermione)此时牵着一只姜黄色的大猫出现在酒吧,罗恩很是担心地叫她把这头名叫克鲁克山(Crookshanks)的猫拿到远离斑斑的地方,可惜话音未落,克鲁克山已经朝斑斑扑过去,受惊过度的斑斑迅速往地窖逃逸。

现在需要从罗恩和赫敏中选择一位作为伙伴进行搜救行动,笔者选择的是哈利与赫敏,因为赫敏的能力要稍稍强一些。



哈利和赫敏迅速跟过去,利用赫敏的“修复一新”(Reparo)咒语重建了途中破烂不堪的楼梯,之后罗恩还帮他们把中断的路用木桩补齐,没过多久两人就找到了克鲁克山,跟罗恩汇合后见到他也找到了斑斑,于是三人立刻返回酒吧。

韦斯莱夫妇将三人送到国王十字车站(King' s Cross Station)并搭上了霍格沃茨特快专列,他们沿着颠簸着的走廊寻找空车厢,不过几乎所有的车厢都满了,只有最末的车厢还有空。这间车厢里有个成年人正坐在窗边熟睡,赫敏眼尖,看到这人的箱子上写着“R.J.卢平教授”(R.J.Lupin),马上就知道了他是新的黑魔法防御术(Defense Against the Dark Arts)的老师。正在哈利细细打量这位卢平教授时,列车突然停了下来,三人迅速跑到走廊里察看情况,一脸忧郁的纳威(Neville)希望哈利帮他去行李车厢(baggage car)找宠物,因为那个地方他不被允许进入,好心的哈利当然答应了。

刚进入另一节车厢,一阵雷鸣过后天色全部暗了下来,三人摸索着到了行李车厢,那只宠物蟾蜍果然在这里。一切都来得那样突然,此时哈利看见窗子外面一个身披斗篷、身高可及天花板的怪物走过,他感到一阵寒意掠过全身,这寒意穿透皮肤,一直冷到他的心里……哈利的眼睛向上一翻,昏了过去。

就在那个怪物打开车厢门正准备进来时，卢平教授走过来对他说："我们谁也没有把小天狼星布莱克藏在斗篷下面，去吧。"那家伙就转身好像是滑行般离去了。卢平教授向他们解释，刚才那个是摄魂怪（Dementor，即阿兹卡班监狱的守卫），来自阿兹卡班，不过他弄不明白为什么哈利会晕倒，随后他让罗恩去找些巧克力（Chocolate）给哈利补充热量，让赫敏去告诉列车长可以继续赶路。

玩家要从罗恩和赫敏中选择一人行动才能继续游戏。两条路线都需要穿过布满敌人的走廊。不要轻敌，蜘蛛们的攻击力还是相当可观的。

不久，列车就抵达了目的地。哈利和他的朋友们安全地来到了霍格沃茨，不过哈利没有忘记布莱克还在找他，并且有消息说霍格沃茨的校长——邓布利多教授让摄魂怪驻扎在学校周围，这更加增添了哈利的恐惧。

在前厅，哈利一行三人遇见了自从第一次登上特快专列开始就成为敌人的马尔福（Malfor），他幸灾乐祸地嘲笑哈利在列车上被摄魂怪吓晕的事，哈利没有理睬他，而是跟朋友一起往位于七楼的寝室走去。

途中很多墙上挂着的画都是可以穿越的，里面有不少好卡片，多绕点路把这些东西收集齐吧，同时还可以熟悉一下地形，但是要注意黑魔法防御术教室等地方敌人比较强，没准备好尽量别跟他们接触。

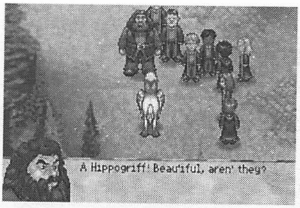
哈利三人刚到寝室，正好赶上格兰芬多（Gryffindor）院院长麦格教授（McGonagall）宣布事情。他说今年大家会有两位新老师，一位是卢平教授，他将填补黑魔法防御术这门课的空缺，另一位是哈利的老朋友：海格，他如愿以偿得到了保护神奇生物课（Magical Creatures）的教师资格。最后，麦格教授提醒大家明天一早就是她的变形课（Transfiguration），今天要早点休息。

次日，麦格教授在一楼变形课教室开始的课程叫做阿尼马吉（Animagi，能够随心所欲变成各种动物的魔法），作为示范，她在众目睽睽之下变成了一只猫，看见大家几乎对这项魔法毫无反应，她感到很纳闷。接着她用命令的口吻叫哈利跟赫敏去迷宫里把变成猫的她迅速找到，尽管哈利由于摄魂怪的事而十分不愿意做这些，但在麦格教授严厉的注视下他不得不照办。

迷宫深处，斯莱特林院的学生克布拉（Crabbe）和高尔（Goyle）跟哈利二人一碰面话也不多说就开打，两个胖子的实力挺不错，皮多肉厚耐久力很好。将他们放倒后，麦格教授变的猫就在不远处，作为成功将其找到的回报，她把一项名叫 Petrificus Totalus（战斗中可以将敌人束缚住，束缚回合随机，对同一个敌人只能使用一次）的新技能教给了哈利三人。

接下来就是海格的第一堂课了，哈利三人对此既是担心又是期待。离开霍格沃茨的城堡抵达海格在野外的小屋，这个大块头正在门前大喊："今天可有好东西款待你们！精彩的一课马上开始！"就在大家准备翻开书本时，马尔福突然说他的课本弄丢了，海格立刻将哈利三人带到一旁，苦恼地说他剩余的五本《妖怪们的妖怪书》全都"逃跑了"，现在只有请哈利三人去帮他找回来。

在这里海格会教给哈利魔法 Diffindo（可切断蜘蛛网），教给罗恩 Spongify（可将某些特殊块状区域变成弹性地面），教给赫敏 Glacius（可把局部的水变成冰，方便行走，还能灭火）。森林里分布着那些凶狠的怪书，跟它们战斗最好首先使用 Petrificus Totalus 将其束缚，让它们的强大攻击力无法施展。在森林最深处需要消灭掉一株 Venomous Tentacula（有毒触须），Verdinillious 系的魔法对它比较有效，它的攻击力非常大，建议用罗恩的 Spongify 魔法让其下降一些。



哈利三人在森林里费了许多力气，总算是把五本书——找到，海格也可以正式开始上课了。令人气愤的是，马尔福在那里嘀咕："这地方要完蛋了，这种蠢人教学，要是我告诉我父亲，他不大发脾气才怪。"哈利听后十分生气，立即跟他发生口角。此时，海格领来了一只拥有马的身体、后腿和尾巴，鹰的前腿、双翼和脑袋的奇怪动物，海格希望有学生能靠近并骑上这种名叫巴克比克（Buckbeak）的鹰头马身有翼兽（Hippogriff）。

马尔福自告奋勇第一个冲上去并且嘴上还嚷着"你真是头丑陋的畜生"，但他忘记了它是性格骄傲的动物，你对它没有礼貌它也不会给你好脸色，被激怒的有翼兽用后腿狠狠地踢了他一脚，让他落得个被抬出场外的下场。

海格带着马尔福走后，哈利试着跟这头漂亮的动物接触，诚恳的态度成功地让它对哈利产生了信任，接着哈利就骑着它飞向了天空。

骑上 Hippogriff 实际上是一个小游戏，按 A 键可以飞高，方向键控制左右(惯性比较大，注意掌握)，游戏目的是在限定时间内抓到尽可能多的金色飞贼(Gold bats，魁地奇中的道具)，每得到一次飞贼都会增加一点可用时间，越到后面增加的时间越少。

海格回来后向三人表示了歉意，如今哈利也只能稍稍安慰一下他，那可恶的马尔福肯定是在装蒜。

下节课是在地牢（dungeon）由斯内普（Snape）教授所教的魔药课（Potions），今天要制作一种新药剂：缩身溶液（Shrinking Solution）。刚开始上课，斯内普就让哈利跟赫敏（罗恩）去找配制这种药剂的成分，好像除了他们，斯莱特林院其他的学生都要卑贱一些，临行前他还冷冷的说了一句："不要把这件事当成你们逃避这节课的理由。"

必须去教室里的迷宫 (maze)，收集的药品是：daisy root、Shrivelfig、rat spleen、dead caterpillar、leech juice。途中会遇到一只 Boss 级的怪物，击败它才能拿到 dead caterpillar，在进迷宫之前要多准备一些回复药，作战时一开始就先将它束缚，与罗恩组队的话再来一个攻击力下降，而跟赫敏组队就用 Fumos 咒语隐身。

尽管斯内普找茬般地要哈利等人自己酿造出缩身溶液，但是有"万事通"赫敏，这种事只能用简单来形容。成功配制出来后又学到一项新技能：Wingardium Leviosa（攻击技）。下课时间终于到了，下堂课是黑魔法防御术，在教员休息室（Staff Room）进行，哈利三人十分期待卢平教授的表现。

令许多学生惊奇的是，今天要进行实践课，而实践的对象是现在正呆在衣柜里的博格特（Boggart），"它可以呈现为它认为最能吓到我们的任何形象"赫敏这样描述博格特。对于现在人数众多的学生们来说，一旦博格特出现，它会不知道到底该变成哪一种形象，因此学生们占有优势，卢平教授继续指导学生：击退博格特的最好方法是大笑，大家要做的就是强迫它变成你认为最可笑的形象，咒语是"滑稽滑稽"。接下来开始实践，卢平让纳威（最怕斯内普教授）、内维迪（Lavender，最怕被切下来的手）、罗恩（最怕蜘蛛）、帕瓦蒂（Parvati，最怕响尾蛇）四人首先进行。

这是一个小游戏，四个学生分别站在四个方向，开始后博格特会变成某个学生最害怕的形象并朝这名学生移动，在它接触到这位学生时按下与这位学生所在方向相反的十字键(如学生站左，就按右)就能击退它，随着时间增加，博格特的速度会越来越快，需要玩家精神高度集中才

能取得好成绩，允许失败三次。

正当哈利也想一试身手时，卢平教授居然说下课了，这让哈利很不高兴，他走过去问卢平："你为什么不让我跟博格特斗呢？"

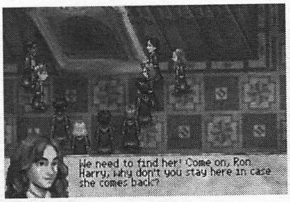
卢平："我假定如果博格特面对你，就会以伏地魔的形象出现。"——卢平是除了哈利和邓布利多教授外，唯一大声说出这个名字的人。

哈利："我首先想到的的确是他，但是之后我想起了摄魂怪。"

卢平："当时你之所以会那样，因为你有过别人所没有的经历，放心，我会帮助你的。"

哈利："谢谢。"

回到寝室，克鲁克山和斑斑大战正酣，克鲁克山三下两下就把斑斑弄得一个劲地往外面跑。本来是回来休息的，这下哈利又得跟罗恩一起出去寻找这两个冤家了。



办完这件事，两人准备返回寝室，这时在寝室门口聚集了很多人，听赫敏说看门的胖夫人（Fat Lady）出走了，所以大家都没办法回到寝室，现在挂在寝室门口的是喜欢找人决斗的卡多根爵士（Sir Cadogan），赫敏上前去问他胖夫人的下落，这家伙是个标准的行动派，答应可以帮忙，然后立即消失不见了。

罗恩跟赫敏迅速下楼一层一层地搜索，最后总算在二楼找到了他，经他指点，胖夫人就在不远处。赫敏立即上前去问她发生了什么事，只见她带着惊惶失措的神情念叨着"太恐怖了……太恐怖了"。待她的情绪稍稍平静后，两人从她嘴里了解到了事情的大致经过：小天狼星布莱克来到了霍格沃茨！他想进入哈利的寝室，但是因为说不出口令，所以胖夫人不让他进去，因此布莱克就动手了。

赫敏意识到必须马上把这个消息告诉哈利，于是两人迅速回到寝室。哈利对此没表示什么。这时，到时间要去上黑魔法防御术课了，虽然三人觉得布莱克应该还在城堡里，但是哈利刚才看见卢平教授脸色不大好，所以最后三人还是决定去上这节课。

三楼的黑魔法防御术教室里，"对不起，我们迟到了，卢平教……"，令人惊讶的是，在讲台上站着的不是卢平，是斯内普。"卢平教授说他今天生病所以不能上课"斯内普这样解释由他代课的原因。接着他就命令所有学生去图书馆查找关于狼人（werewolves）的资料并且写一篇报告，尽管这节内容属于教科书的最后一章，按照卢平的进度，他们还远远到不了那里，学生们也颇有微词，不过摄于斯内普的淫威，大家只好照办。

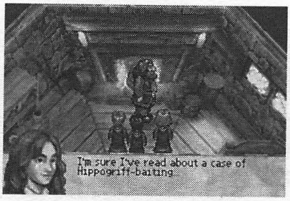
在二楼的图书馆，平斯夫人（Pince）遗憾地告诉三人，这里唯一的一本关于狼人的书在跟《妖怪们的妖怪书》搏斗时被肢解掉了。赫敏想到可以把这些碎片找出来，然后用她的"修复一新"咒语将其重组。

散落在各处的碎片共有五张，玩家需操纵角色通过一些简单的机关（比如推箱子），中途会有一只妖怪书对碎片穷追不舍，这回它的HP很高，不过可以用老办法对付它。

五张碎片到手后，赫敏转瞬间就将书修复，现在就差报告没写了，赫敏让哈利和罗恩先回教室去拖延住斯内普，她随后就会带着报告回去。

由于赫敏以前就研究过狼人的内容，所以正当哈利和罗恩面对斯内普的质问而无法回答时，她及时赶到了，精彩的报告让斯内普这次也不得不放过他们。回到寝室，哈利发现他的宠物猫头鹰海德薇（Hedwig）把一个包裹放在告示板上面，由于放得太高使他没办法拿到，赫敏提醒他使用"漂浮咒"（Wingardium Leviosa），果然，包裹很快就被拿了下来。里面装的是名叫"火弩箭"（Firebalt Racing Broom）的飞天扫帚，是代表目前最高工艺水平的产品，它在十秒之内就能加速到150英里，是哈利一直都想得到的梦幻宝物。罗恩这时不忘设想马尔福见到哈利拥有这把扫帚时的样子："他一定会气得像一头恶心的猪，这可是代表国际水平的扫帚！"奇

怪的是，包裹里没有任何文字可以表明这把扫帚是由谁送的，哈利想来想去也没有答案，不过罗恩突然说道：“我知道了，是卢平！”可是哈利不相信卢平会有那么多闲钱去买这东西送给自己，不过现在管不了这么多了，他迫不及待地带上火弩箭要去给海格看看，尽管赫敏对这件来历不明的东西持有戒心。



三人来到野外的小屋，海格对火弩箭的反应十分冷淡，因为巴克比克会因为弄伤马尔福而受到审判，赫敏想起以前曾经读过牵涉到鹰头马身有翼兽的案件，于是哈利和罗恩决定去图书馆找找看，也许能为这件事的解决提供一些帮助，而赫敏则因为有事要跟麦格教授商量，所以暂时跟两人分开了。

哈利和罗恩在图书馆南面找到了记载有那件案子的书，但是，那上面居然说鹰头马身有翼兽的问题必须交给“处置危险生物委员会”（Committee for the Disposal of Dangerous Creatures），这真是个极怀的消息，两人决定暂时不告诉海格，而是跟赫敏商量下一步对策。

在图书馆外面，赫敏对两人取得的消息感到很难过，不过圣诞节宴会即将开始，罗恩急不可耐地要去参加，而赫敏却吞吞吐吐地说她还有点事情要办，既然如此，哈利和罗恩只好先行去参加宴会。

在大厅（Great Hall）里，麦格教授对哈利说：“赫敏通知我说你收到一件扫帚，波特，给我看看行吗？”她不等回答就把火弩箭拿到了自己手上。“哼，根本没有说明，是不是，波特？”哈利：“是的。”麦格教授：“我明白了，恐怕我不得不把它拿走，必须检查一下有没有不吉祥的东西。你会拿回它的，但要等到我确定它性质后，到时我会通知你的。”

这时赫敏出现了，罗恩转而对这她嚷道：“你去找麦格教授干嘛？”赫敏的脸粉红粉红的，但她面对着罗恩说：“因为我认为——麦格教授也同意我的看法——这把扫帚可能是小天狼星布莱克送给哈利的！”

僵持的局面被邓布利多（Dumbledore）教授的“圣诞快乐”打破，紧接着就展开了小游戏活动。

这个小游戏很有创意，也很容易上瘾。规则是只要有两个或两个以上的同类型图案连在一起，对准其中某一个按下A键就能让它们破裂，这样，其他的图案就能发生移动，有些单独存在的图案就有可能连接上同类型图案，如果到最后能把所有的图案全部消除，分数会承接到第二关。

小游戏过后，哈利决定返回寝室让自己忘掉火弩箭的事，这时卢平走过来对哈利说：“我想，不知你是否愿意开始我曾经答应过你的课程？”

哈利：“当然，教授！”

卢平：“很好，宴会结束后来三楼办公室找我吧。”

还没等到宴会完全结束，哈利就急急忙忙赶到三楼，毕竟，摄魂怪给他带来的创伤实在太大。心里虽然依旧有点恐惧，但作为最优秀巫师的后代，他不会不知道，只有主动战胜他们，心里的阴影才会豁然开朗。

卢平：“我马上要展示并且教你的咒语是一种极高深的魔法，它叫做守护神魔咒（Patronus Charm）。”

哈利有点紧张地问：“它怎样起作用呢？”

“它会召唤一个守护神，守护神可以抵御摄魂怪，在你跟摄魂怪之间起到盾牌的作用。”

哈利好奇地问：“守护神是什么样子的？”

“每个都不同，跟召唤它的巫师有关，咒语是‘呼神护卫’（Expecto Patronum）。好了，现在博格特正呆在箱子里，只要你做好准备，我们就开始。”

哈利："呼神护卫！"

原作中哈利跟摄魂怪惊心动魄的三次搏斗回忆了哈利的双亲和伏地魔的恩怨，不过到了游戏中就变成了一款小游戏。规则跟第一次上黑魔法防御术课时差不多，只是这次站在中间的变成哈利一个人，而站在四边的是摄魂怪，并且这四个家伙到后来还会四个一起向哈利靠拢，由于BGM让人觉得沉闷，所以这个小游戏反复挑战的乐趣不高。

卢平"好极了！哈利，这真是一个好的开始！"

"谢谢，"这时候哈利忽然有个想法，"如果你认识我父亲，那你一定也认识小天狼星布莱克了。"

卢平有点紧张："我认为我认识他。你还是快走吧，时间不早了。"

麦格教授见到哈利回到寝室，立即把火弩箭还给了他，"给你，这把扫帚好像根本没有什么不正常的地方。"

哈利睁大了眼睛："我可以拿回它了？当真？"

麦格教授微笑着："当真。我想星期六的魁地奇比赛你就想试试它了，对吗？波特，努力打赢哦！"

麦格教授走后，罗恩从房间里冲出来，他对赫敏说："看！姜黄色的猫毛！"哈利一看就知道斑斑和克鲁克山又出了问题，他想转移话题，可是愤怒之下的罗恩根本听不进去，赫敏和他的关系恶化了……

原作中几乎用了一个章节来叙述的精彩内容，格兰芬多对拉文克劳的魁地奇比赛，游戏中完全没有表现，直接就跳到了比赛胜利后，不得不让人寒一个。

魁地奇比赛胜利后，队员们全都聚集在了寝室里，他们不断赞扬着哈利这个王牌找球手的优异表现，并且对马尔福假扮摄魂怪激怒麦格教授的事也感到非常解恨。就在大家兴致正浓时，麦格教授过来说到时间该睡觉了，大家不得不各自上床。当哈利正要睡下时，罗恩突然发出巨大的惊呼声："啊啊啊啊啊啊——不不不不不不——！"

哈利跑过去问道："罗恩？怎么了？"

"布莱克！小天狼星布莱克！手上拿着一把刀子！"

"什么？"

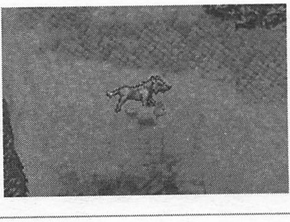
"就在这个地方！刚刚才发生！他划破了窗帘！把我吵醒了！"

"我们快去告诉麦格教授！"

经过罗恩的一折腾，学生们全部都醒了，大家围着麦格教授。可是她居然不相信确有其事，直到有人过来说卡多根爵士的确刚刚放进来一个男人，因为这个男人手上有一张纸条，上面写有口令。麦格教授听后十分愤怒，她吼到："哪个大笨蛋把口令都写了下来并且还到处乱放？"

片刻后，纳威战战兢兢地举起了手……

接下来麦格教授迅速解雇了卡多根爵士，并让经过专业性修复的胖夫人恢复原职，而学生们则警惕地睡了下去。



哈利睡不着，有太多的事盘绕在他的脑袋里，忽然，他发现窗外，赫敏的克鲁克山正在跟一只黑狗散步，这奇怪的景象让哈利百思不得其解。藉着这件事的精神集中，他慢慢进入了梦想。

清晨，哈利醒来后看见床头柜上有张纸条，上面写着："哈利，我们输了官司，巴克比克的死刑日期已经确定，海格。"

"不！他们不能那样做，巴克比克并不危险！"哈利对这件事十分吃惊，他找到罗恩和赫敏，三人商量了一下，决定晚餐后去海格那里。

海格看上去就像是个不知道自己身在何处、也不知道自己该做什么的人。哈利三人觉得看见他这种无助的状态比看见他流泪更糟。

"邓布利多教授努力过了，"海格沮丧着说，"他没有控制委员会的力量。我想一定是卢修斯·马尔福（Lucius Malfoy）威胁了委员会的人。"

"我们会跟你在一起的！"赫敏正色道。

正在三人安慰海格的时候，斑斑突然出现，紧接着，马尔福的老伙伴刽子手麦克尼尔（Macnair）跟福吉部长也来了，海格为了不让他们发现哈利三人，迅速叫他们先行离开。

他们踏上草坪，走向城堡，这时罗恩口袋里的斑斑突然不肯走了，并且变得非常狂暴，尖叫着、扭动着，甚至还想咬罗恩的手，然后，在不加任何警告的情况下，从海格的小屋那里传来斧子挥动的声音和一下钝响。

赫敏身形一颤，"他们下手了！我不——不信——他们已经下手杀了巴克比克！"

"哎哟！它咬我了！"罗恩大叫。

克鲁克山在这时鬼鬼祟祟地出现，它叼着从罗恩手指缝里滑出来的斑斑迅速跑远，还没等三人对突如其来的变故有所反应，哈利曾见过的那只黑狗毫不费力地将罗恩拖着走了，好像罗恩只是个布娃娃一样。

哈利和赫敏飞快地跟过去，他们发现那只黑狗拖着罗恩跑进了打人柳（Whomping Willow）体内，速度快得就连脾气暴躁的打人柳也拿它没辙。

"如果它能进去，我们也行！"赫敏高声叫道。

打人柳最害怕的是 Incendio 系的咒语。

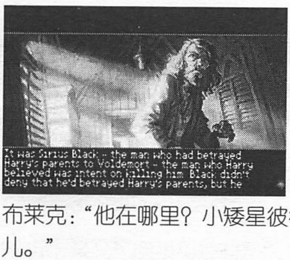
两人前行到深处，这里有两条路可走，为了能尽快找到罗恩，哈利和赫敏决定分头行动。幸运的是，两人很快就又碰头了，不过罗恩还是没有找到。

两人经过重重机关，来到一间房子，一间满是灰尘的房子。上到二楼，罗恩平安无事地站在这里。

哈利和赫敏赶紧跑到他面前。

"罗恩——你没事吧？那条狗呢？"

"不是狗，哈利，这是陷阱……布莱克就是那条狗，他是阿尼马格斯（Animagus，化兽师）。"



哈利飞快地转过身，阴影里出现一个人，没错——正是小天狼星布莱克。他将哈利的父母出卖给了伏地魔，哈利一直相信这个男人想要杀掉他，布莱克并不否认他出卖了哈利的父母，但是他想让哈利知道整件事情的经过。正当他要说出这个故事时，卢平教授来了。

让哈利三人目瞪口呆的情况出现了，卢平一到，就立即问布莱克："他在哪里？小矮星彼得（Peter Pettigrew）在哪里？"布莱克指着斑斑说："就在那儿。"

卢平和布莱克都拿出魔杖，一起对着斑斑，转瞬间，斑斑就变成了一个人，这个人，正是卢平所说的小矮星彼得，伏地魔的间谍。

"我从阿兹卡班逃出来，不是为了找你，哈利，而是为了向这个真正出卖你父母的小矮星彼

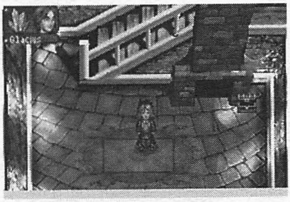
得复仇。”小天狼星稳稳地说。

“你不明白！黑魔王存在于任何地方，他会杀了我的！”彼得大声辩解。

“你应该意识到了，如果伏地魔没有杀掉你，我们会来完成这件事。”卢平冷冷地说。

哈利看情形不对，立即叫道：“不！你们不能杀他，我想我父亲不会愿意见到自己最好的朋友变成杀人犯。他应该被送到阿兹卡班。”

“很好，你作出了正确判断，我们快把他带到霍格沃茨去。”卢平冷静下来后说。



这个地方不容易发现出去的路，出口正确的位置是图片所示位置的下方。路上还有一场 Boss 战，Incendio 系的咒语对敌人比较有效。

在打人柳树外面，哈利诚恳地对布莱克说：“你自由了。”

布莱克：“谢谢你，你的父母让我做你的教父，但是我没有尽职……如果你想要一个……一个不同的家……”

哈利反应很快：“我就能搬过去？”

还没等到布莱克回答，斯内普出现了，领功心切的他根本不听哈利的解释，不过这家伙跟布莱克实力悬殊，一个照面就被打晕，众人没有理睬他，继续押送着彼得向霍格沃茨进发。

半路上，卢平教授由于今晚没有吃药，所以突然痛苦地蹲了下来，紧接着，奇怪的事情发生了，卢平竟然变成了一只狼！布莱克也马上变成黑狗冲过去跟他较劲，祸不单行，彼得趁着没人看管他的时候用咒语放倒了罗恩并变成斑斑逃逸。

现在这种情况哈利和赫敏已经没办法去追彼得了，于是他们向布莱克跟卢平纠缠的地方跑去，不幸的是，当他们赶到，布莱克已经昏倒在地上，哈利正要去搬救兵，四个摄魂怪突然出现在眼前，惊惶失措的哈利口中不断念着卢平教的咒语：“呼神护卫！”可是，在强大的摄魂怪面前，他失败了，倒下前，哈利似乎看见了父亲……

醒来后，哈利发现自己已经回到了学校，小天狼星布莱克被锁在八楼，从西塔数第十三个窗子就是。邓布利多教授走过来对赫敏说：“差五分钟午夜十二点，格兰杰小姐，转三次就行了。祝你们好运。”这句话让哈利完全摸不着头脑。不过聪明的赫敏居然明白了，她拿出一条下面垂着一只小小计时器的金链，然后将链子围在脖子上，接着把计时器转了三次……哈利觉得自己在向后飞，他们，在邓布利多教授的允许下，用时间机器（Time-Turner）回到了三小时前，接下来，他们将救出巴克比克、布莱克。

穿过森林，哈利和赫敏来到了巴克比克即将被执行死刑的地方，趁着海格去开门的间隙，他们飞快地牵着巴克比克跑到了东南面的湖边，在那儿，他们远远看见变成狼人的卢平教授正准备攻击当时的自己，于是，他们把卢平的注意力吸引过来，借助巴克比克强大的力量，一举打败了卢平教授。

开始这场战斗之前，建议各位玩家 Lv 至少要有 30 以上，否则即使己方有巴克比克助阵，也难以取得胜利。

胜利后，尽管赫敏提醒哈利时间不多，但是因为刚才哈利在晕倒前似乎见到了父亲，所以他决定留下来看看到底会发生什么。摄魂怪出现后，由于 3 小时前的哈利不敌他们，所以现在的哈利一激动，召唤出了一只他父亲曾经用过的牡鹿，它全身发亮，像天上的月亮，摄魂怪在它的力量下溃不成军，哈利也明白了原来当时的自己把现在的自己误会成父亲。

坐在巴克比克身上，哈利和赫敏飞到了西塔，这时马尔福居然出现想阻止哈利，以前积累的仇怨就在今天向他报复吧，哈利用尽一切力量击倒了他。

布莱克抬头看见了正在天上飞的哈利和赫敏，他从椅子上跳起来，跑到窗子前，想打开窗子，但是窗子锁上了，赫敏拿出魔杖用咒语打开了那扇窗户，于是，他们成功营救出了布莱克。

巴克比克双翼一振，向上飞去，最后降落在西塔楼顶，哈利喘着气对布莱克说："你最好快走，他们随时都会到囚禁你的地方去，他们会发现你已经逃跑了。"

"那个男孩怎么样了？罗恩？"布莱克焦急地问。

"他会没事的。"

"我该怎么感谢你们……"布莱克的眼里似乎含着泪水。

"快走吧"哈利和赫敏一起大叫。

布莱克让巴克比克面向天空，"我们会再见的，你——真是你爸爸的好儿子，哈利。"

巨大的双翼再次展开，巴克比克飞上了天空，哈利目送着他，见到他越来越小，最后就像一朵浮云掩住了月亮……他们走了。

附：角色专用咒语

哈利·波特	
Diffindo	飞镖魔法，敌方单体伤害
赫敏·格兰杰	
Fumos Dno	用隐身袍罩住我方一员，回避率上升
Glacius	冰晶魔法，敌方单体伤害
Be More Careful	我方单人防御力上升
Good Study Habits	本次战斗胜利后获得 1.5 倍 EXP
Proper Wand Technique	魔法的效果上升
罗恩·韦斯莱	
Spongify	敌方单体攻击力下降
Stink Pellet	伤害敌方单体的同时使其一回合无法行动
Stink Pellet2	若敌方为复数，则可使其一回合无法行动
Wizard Cracker	伤害敌方单体的同时获得其身上的道具

卡片全收集

剧情部分曾经提到过，收集全部的卡片后可以去位于教室 5F 处的"男巫珍贵卡片俱乐部"（Wizard Card Collector' s Club）开启秘密和拿取道具，这里就公布出全收集后的效果：

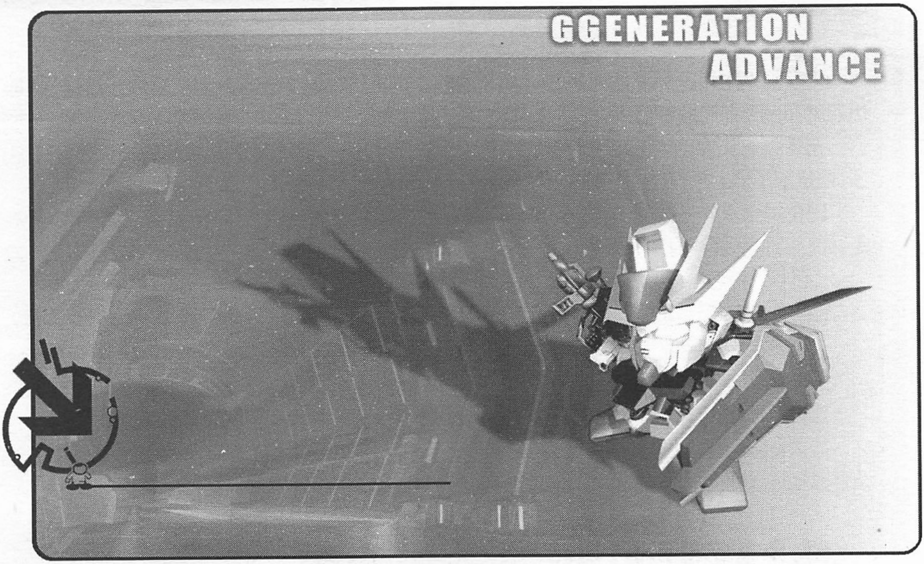
Jinx 系列卡片全部收集：最后一个小游戏出现。

Defense&Protection 系列卡片全部收集：获得三件珍贵防具。

General 系列卡片全部收集：获得首饰。

Hogwarts&Intruction 系列卡片全部收集：三位主角提升 2 个等级。

Quidditch 系列卡片全部收集：获得首饰，并且三位主角提升 1 个等级。



《超级机器人大战》似乎已经成了个永恒的话题。

儿时的梦想让我成为了一个机器人爱好者（大家——特别是男孩子，都有驾驶机器人作战的梦想吧），但至今仍只能算是个伪Fans，也许这与我的“不求上进”有关，但从另一个方面也说明了机战的博大吧！

题外话：眼镜厂好会赚钱呀，出不完的动画、无限发展的机体，与之相对应的是我越来越明显的熊猫像和随时都处于饿晕状态的钱包（MONEY：飞呀、飞呀……）。真希望在发工资的时候能加个“幸运”……

开专区，为的是让广大机战迷们有个相互交流的地方。有想加入真·机战Fans行列的朋友也可以来这里报名，虽然我也很菜，但我们可以一起向真正的高手讨教的哦~，另外希望各路高手们能本着我佛之大无畏牺牲精神来拯救包括我在内的仍沉浮于“萝卜汤”中的小菜们！

由于没有什么经验，本区肯定会有所欠缺，希望大家多来信探讨，把这里办成我们的一个“家”。

——版主：铁皮罐头

永远的肉盾
——万能侠系列

在机战世界中,从初代就一直活跃到现在的机体很少,但都是为机战系列争战四方的元老。不知道才开始接触机战的菜鸟们对他们了解多少,现在我们就来温故而知新……

最初玩机战是从 GB 上的《第二次机器人大战 G》开始的,其中最喜欢的除了"隐藏"的 V2 高达外,就要数万能侠系列了(三一万能侠和铁甲万能侠)。

当时由于才接触机战,根本就是一个小白,看中"小黑"——万能侠 Z(也就是魔神 Z,由于是小白,不知道机器人的名字,就自己给他们起外号。不过到现在还认为称魔神为"小黑"没错,他本来就很黑的呀~。嘿嘿,还好没根据在砖头 GB 中看到的颜色叫他"小绿"^_^),主要就是看中了他出众的防御力,是绝对的主力肉盾,而时隔多年后他依然是我主力阵容的一员。(甲儿:数天下肉盾,舍我其谁!)

现在就向各位小鸟们介绍一下我所知道的铁甲万能侠,由于不是专业的机战迷,所知有限,有什么说错的地方各位大虾们别拍我~

注: 文中的机战游戏都特指《超级机器人大战》系列,并不包含其他性质的与机战有关的游戏。

万能侠 Z(魔神 Z)

野心家地狱博士凭借自己的财富和掌握的高度发达的科技,伙同地狱大元帅、修罗男爵、铁甲将军等人建立了机械兽军团。他们的地下帝国也随着他们的野心的膨胀而迅速扩大,甚至想称霸宇宙。在这种情况下,我们的热血少年——兜甲儿驾驶其祖父兜十藏博士留下来的超级机器人万能侠 Z 挺身而出,在以弓教授为首的正义科学家的协助下与邪恶的地下帝国展开了不屈的战斗。

故事的剧情很老套(至少目前看来如此),但是包含的内容很多:爱、友情、热血……机战动画中所能有的要素基本都能在里面找到,另外在此前的机器人动画——横山光辉的《铁人 28》和手冢治虫的《铁臂阿童木》——已经在大家心中建立了良好的"机器人情结",再加上本作中有许多在当时看来全新要素,因此推出后很受欢迎。并在播出的当年(1972 年)一举成为当年收视率最高的动画片,而且此收视率纪录到现在仍未被打破,创造了动漫界的神话,也奠定了作者永井豪的大师级地位。

可以说万能侠 Z 开创了之后的机器人动画中常用的模式:

1. 人机分离。在此之前，机器人是机器人，人是人，把机器人作为人来处理，虽然机器人都是对人完全无条件服从的，但是有了自主思想的机器人却隐藏十分令人不安的隐患——但这些机器人产生了对人类的抵触情绪，进而挑战人类领导者的地位，后果将不堪设想。因此当时对机器人的态度分为两个阵营：反机器人派和支持机器人派，而且这两个阵营的斗争在目前仍然继续着（看看各类科幻电影对此就可以有个初步的了解）。而在万能侠Z中比较好的解决了这个矛盾：机器人依旧强大，但最终控制者还是人类。既照顾了支持机器人派的机器人情节，又保证了不会出现反机器人派所担心的结局，虽然商业化的味道十分明显，但并不影响这个创意的优秀性。

2. 机器间的合体。最早的合体是什么？恐怕很多才接触机战的人无法对此有个明确的解释，而提出这一理念的也是我们的万能侠Z。虽然万能侠Z在这方面的表现并不突出，只是甲儿开着他的小UFO进入机器人内部与机体成为一体，但却是最具突破性的概念。此后合体逐渐发展，成为了机体间的合体，这点在之后的作品，另一部万能侠——三一万能侠（盖塔）中得到了充分的体现。以后虽然有关合体的内容越来越多，形式也越来越复杂，但既然是鼻祖，这个最“简陋”的合体是不容忘记的。而甲儿驾驶UFO与机体合体的这一段作为经典也常常出现在机战的各作中。

3. 除了甲儿和万能侠Z外，动画中还出现了弓教授女儿纱所驾驶的“女万能侠戴安娜”和热血青年波士驾驶的“波士机器人”，孤军奋战的主角从此有了帮手，不再是绝对的个人英雄主义，因此在很多机战游戏中，“万能侠Z三人组”（呵呵，自己给他们取的名字）也成了不变的组合。其中值得一提的是波士，虽然自身能力不足，但勇于牺牲，成为机战中“自爆流”的创始者。而且“自爆流”在Wing高达的五小强手中发挥到了极致，终成令人不可忽视的力量。

万能侠Z就自身而言也成为了机器人（特指Super系）的样板：

1. 皮厚，装甲超强；血多，十分耐打。这点在以后的机战中完全体现了出来，如果对此没有什么概念就看看游戏中用于增强能力的芯片“超合金Z”就知道了，加500防御的同时还加血，最强的防御类装备。而超合金Z是什么？不就是用于制造万能侠Z的东西吗？想想吧，全身装满这种芯片的机器人是什么概念，而这就是我们的万能侠Z。

2. 必杀华丽，气势夺人。动画中甲儿每每都是面对强大的敌人，被打得遍体鳞伤的情况下，凭借爱和信念的支持发动强大的必杀技，将对手直接秒杀。因此最后一击都会在甲儿热血沸腾地喊出必杀技的同时发动，在一阵绚烂华丽的攻击后，以一个极酷的Pose结束。这个模式直到现在的机器人动画都没有太大变化，足以表现其经典性。

3. 由于是第一位出现的Super系机器人，所以万能侠Z在机体尺寸上有所保守，18米的身高和22吨的体重只与现在Real系的高达类机器人的标准相近，而在Super系中成了矮子，555……

基于以上原因，万能侠Z被公认为最经典的机器人动画。这点从“万能侠Z三人组”在机战游戏中的出场顺序就可以看出来（仅次于主角的出场，一般都在1、2话就登场，很少是在第4话之后，这是何等的殊荣）。而万能侠Z也就成了肉盾中的肉盾，在游戏中凭借强大的装甲、充足的HP、还算不

错的攻击力,再加上“底力”的特性和甲儿的“根性”几乎成了生存力最强的机体。

铁甲万能侠(大魔神)

在兜甲儿等人的不懈努力下,地狱博士与地下帝国的野心被粉碎了。但有人的地方就有野心,有野心就有将野心付之行动的野心家——暗黑帝王。暗黑帝王命令手下的暗黑大将军率领着比原来地下帝国的机械兽军团强数倍的战斗兽军团发动了新一轮的战争。原来击败地下帝国的万能侠 Z 自然成了他们的眼中钉,正当万能侠 Z 奋力抵抗,几近战败之时,铁甲万能侠(大魔神)出现,接替了万能侠 Z 的使命。

铁甲万能侠出自原本被认为已经在事故丧生的甲儿的父亲兜剑藏之手。早已预见万能侠 Z 总有一天会无法应付战斗的剑藏,以万能侠 Z 为基础秘密开发了铁甲万能侠,并培养了剑铁也为铁甲万能侠的驾驶者。针对万能侠 Z 存在的不足,剑藏开发出了比“超合金 Z”更坚固的“新·超合金 Z”用于制造铁甲万能侠的机体,并增加了新的武器,还把装备在铁甲万能侠上的与万能侠 Z 相同的胸部火焰的温度从 30000 度提高到 50000 度,以加强战斗力。

与万能侠 Z 的剧情一样,铁甲万能侠也有个女搭档——驾驶“维娜斯”的珍。但没有新增波士那样的热血“炸弹”,而是由原来万能侠 Z 中的波士继续着未完成的自爆事业(果真,这帮会自爆的家伙都是再生能力超强的蟑螂,看来波士和他的机器人应该被称为侠,不过不是“万能侠”,而是“再生侠”而已)。

继承万能侠 Z 的热潮,铁甲万能侠在播映的 1974 年也成为了当年动画片收视率的王者,但已经不复万能侠 Z 当初的盛况。

在之后的剧场版中,交代了甲儿的下落。甲儿由于万能侠 Z 在战斗中基本被摧毁,而铁甲万能侠也足以应付敌人,所以到了美国进修。之后由于战事的加紧,进入胶着状态,而铁甲万能侠已经不能彻底有效地消灭敌人,因此甲儿在万能侠 Z 被修复并强化后再次投入战斗中,并在最后与铁甲万能侠联手击败了敌人。但这里有个疑问,按照剧情,出现在机战游戏中的万能侠 Z 是强化之前的,还是强化之后的呢?对此,笔者只是听说在 PS 上的《新·超级机器人大战》中有明确的交代——当甲儿的气力达到 130 以上时,就会发动强化后才有的能力。

铁甲万能侠只是一部续作,没有什么新的创意出现,因此只能说是无功无过。

古连达万能侠(UFO 万能侠)

宇宙中同样存在着与地球上一样的野心家。野心家“亚班大王”在织女星座的第四行星“维加”组建了一个侵略联合军,四处扩张。富饶、繁荣的弗瑞德星自然成了他们的目标。弗瑞德星燃遍战火,即将沦陷时弗瑞德星的王子迪克驾驶着弗瑞德科学结晶的古连达万能侠逃了出来,并到达了地球。但是由于在降落中迪克的头部受到撞击而丧失了记忆(动画片里大多数有关失忆的原因也相同,难道这个就是万能侠系列的一个创举吗?),被发现他的宇宙力量研究所的宇门所长当成自己的儿子收留下来,迪克也就更名为宇门大介。得知这一情况的侵略联合军在攻陷了弗瑞德星后自然将侵略的枪口指向了地球。为了保护地球不再遭到与弗瑞德星相同的命运,康复后宇门大介古驾驶着连达万能侠,与维加兽、圆盘兽展开了英勇的战斗……

1975 年由永井豪制作的万能侠系列的第三部,也是最终部,但甲儿并没有在其中出现。因此对本片的名称也有了诸多叫法,

比如《巨灵神》、《UFO 机械人》等等。

由于剧情脱离了原来的万能侠，没有了人气角色甲儿等人，让很大一批万能侠的 Fans 无法接受，在一片反对声中，永井豪在其后的剧场版中将以往的剧情串连起来，并对原来的不足之处做了补充交代。

在美国完成学业的甲儿回到日本，得知地球的安全又受到威胁，又义无反顾挺身而出，甲儿、铁也、大介终于携手作战……至此，完成了“万能侠”的故事体系，为万能侠的故事画上了句号。

此外的魔神皇帝（魔神恺撒）由于不是这三步曲中的内容，在这里就不讨论了。

附：万能侠 Z 的小资料

机体名称：魔神 Z（マジンガ–Z）

机体介绍：

高：18m

重：20t

宽：5.3m

胸围：13.6m

腕围：5.3m

足围：6.2m

臂长：7m

足长：9m

步幅：5m

步行速度：50km/h

最大速度：160km/h 以上（一说 360km/h）

水中速度：20 节

最大跳跃高度：20m（初期）

握力：150t

马力：65 万匹马力（初期）

能源：光子力引擎

装甲：超合金 Z（初期）

常用武器：

No.1：冷冻ビーム

No.2：ミサイルパンチ（ミサイル）

No.3：ロケットパンチ

No.4：光子力ビーム

No.5：ルストハリケーン

No.6：ブレストファイヤー





A部

ALICE：

《高达前哨战》中开发的人格电脑，(Advanced Logisic & Inconsequence Cogniaing Equipment，发展型逻辑/非逻辑辩识装置)，是一部拥有自我人格，可以独立行动的超级电脑。正如名字所代表的，ALICE是一个拥有女性人格的超级电脑，其能力在与称为“赤郡猫(童话《爱丽斯梦游仙境》的人物)”的机师的“恋爱”过程中将不断得到增长。而“赤郡猫”的人选则是以思维方式超越逻辑和常识的“危险份子”为佳。本系统本来已接近完成，但是由于其可能影响到地球联邦内部的派系结构，所以计划最终被强行终止。而唯一一部完成的ALICE也在与新迪塞斯的战斗中与搭载它的S高达一起毁损。

(《高达前哨战~爱丽丝的忏悔》)

AMBAC机动：

所谓AMBAC机动，就是MS等人形兵器在宇宙里依靠挥舞手脚产生的反作用力改变方向的方法。这种方法虽然可以说是MS在宇宙里最基本的运动形式之一，但是实用性并没有想像得那么高。因为挥舞四肢来改变方向是一种相当精密的作业，如果挥舞的角度、力度稍微有些不合适，MS就可能会转到完全不同的方向去。所以，一般只有经验丰富的专业机师才可以熟练地运用AMBAC机动。不过由于四肢同时也充当了探针的角色，这种方法在布满了危险的浮游物的暗礁空域里倒是可以在一定程度上避免MS与浮游物相撞。

(《机动战士高达》系列)

对BEAM涂层(ANTI BEAM COATING)：

以米诺夫斯基粒子制作成的涂料。当遭受Beam攻击时，涂料会蒸发吸收热量而保

护 MS 本体结构，可以承受一般程度的 Beam3 秒左右。在《海盗高达 F-97》中，海盗高达装备的 ABC（ANTI BEAM COATING）斗篷也是同样的原理。

（《机动战士高达》系列）

核融合弹(ATOMIC BAZOOKA)：

高达 GP02-A 使用的核弹头。由于采用米氏核融合原理，爆炸的时候散发出大量的高热离子云，在宇宙中也可以覆盖相当大的攻击范围。而且威力也比现在利用核裂变原理制造的核弹威力大了不少。

0083 年，联邦违反南极条约，开发了核攻击 MS“GP02-A”，本来是想威吓吉恩残党的。结果 GP02-A 反而被敌人抢了去，最后核弹还是砸在了自己头上，真是搬起石头砸了自己的脚。

（《机动战士高达 0083~星尘的回忆》）

B 部

扰乱幕(BARRICADE LINE)：

在战舰前方散布一道由机雷、各种金属碎片或其它坚硬细碎物品组成的防御线，可以抵消部分攻击，同时也可以阻碍敌人机动兵器的突袭。在《银河英雄传说》中经常出现。《高达》中的伪装陨石也可以起到类似效果。

（《机动战士高达》系列）

粒子光束(BEAM)：

《高达》中，光束武器的原理是用激光携带着事先储存起来的一种叫做 MEGA 粒子的重金属粒子发射出去。由于高速运动的重金属粒子强大动能的效果，瞬间破坏力大约是同样能量水平的激光的 4 倍。粒子束撞击产生的强大动能和热能可以瞬间破坏任何物质——这也是为什么一些 MS 可以几枪就击坠巨大战舰的缘故。采用米氏磁力束带作为加速来复线的粒子武器被称为 MEGA 粒子炮或光束来复枪（Beam Rifel），而直接将粒子流喷射出去的则一般被称为扩散粒子炮（SHOT BEAM）。

此类武器有包括扩散粒子炮、高能粒子炮、光束机关枪等多种形式，这里就不一一赘述了。

其它作品中出现的粒子武器虽然和《高达》中的不尽相同，但基本原理都是类似的。

（《机动战士高达》系列）

光束扰乱幕(BEAM INTERFERENCE MEMBRANE)：

由战舰散布浓度很高的米氏粒子团以达到扰乱光束（Beam）武器传播路径的效果，原理有些类似 I-FIELD。

（《机动战士高达》系列）

光剑(BEAM SABER)：

这是最常见的格斗武器了：将光束发射器的能量控制在一个很低的水平，使粒子光束在发射出一段距离后就衰退、消散，这样就可以作为需要长期使用的格斗武器了。

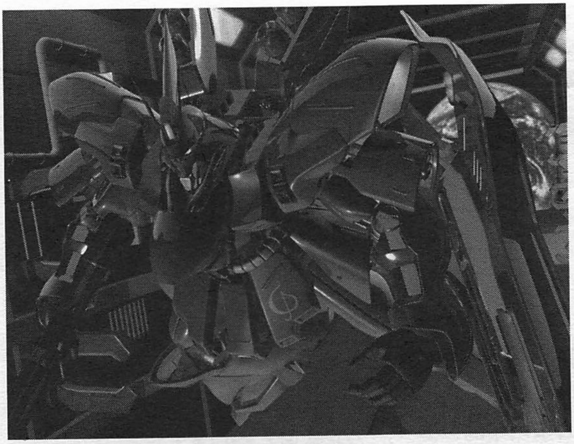
在《机动战士高达》中，光剑的原理则是利用 I-FIELD 控制粒子束的形状，所以有各种变形的光剑系武器如光斧（Beam Tomahawk）、光束镰刀（Beam Scythe）等。

而在《五星物语》中，骑士手中也大都持有光剑，这种光剑与 MH 用光剑最大的区别就是能量储备系统内置（干电池？），所以不能长时间使用。另外，骑士的光剑可以在“致命”和“麻痹”两个能量极之间调节，有些光剑还可以作为简易光束枪使用。

（《机动战士高达》系列）

光束盾(BEAM SHIELD)：

利用光束互相干涉成的光束干扰膜形



(《机动战士高达 F91》)

BIT 机动战士(BIT MOBILE SUIT):

在《机动新世纪 - 高达X》中出现的武器,借助“闪光系统(Flash System)”的整流可以以精神力控制多个无人驾驶 MS 的行动,可以说是浮游炮的进化版本(不过进化得也实在有够离谱)。

(《机动新世纪高达 X》)

成盾牌,可以破坏低质量实弹武器、中和部分光束攻击。

另外,阿姆罗的 NEW 高达利用 5 只浮游炮的光束制造的金字塔屏障其实也是一样的道理,但是在几乎所有的游戏中都被和 I-FIELD 混为一谈了。

(《机动战士高达》系列)

狂战士系统(BERSERK SYSTEM):

一种非人道的残酷战斗系统,拥有控制、改变人性格的能力。一旦开启此系统,无论是什么类型的驾驶员都会变成嗜血好杀的狂战士,而且战斗力也会有极大幅度的提高。

(《机动武斗传 G 高达》)

生物电脑(BIO COMPUTER):

在《高达》中,所谓生物电脑并非指“有生命的电脑”,而是“仿生电脑”。高达 F91 装备使用的仿生神经回路就是一种典型的生物电脑。使用生物电脑的 MS,可以更有效地感知机师的脑波,以自动采取不同的作战程式,而 NEWTYPE 的能力也可以借此得到进一步的发挥。

巴克(译名不能确定,可能是 BUG):

《高达 F91》中死亡先锋军使用的超残酷血腥杀戮兵器,外形为直径 20 米左右的齿轮,可以自动探测人类的波长并加以攻击——非常残酷地将目标锯成两段。而在对付位于狭窄地点的目标(例如处于掩体内的人)时会放出外形相同,直径 2 米左右的子单位。而在子单位也无法接触到的目标(如 MS 内的机师)存在时,还会采取自爆攻击。其侦测人类的手段目前不明估计是依靠人体热量、二氧化碳浓度等多重手段。

(《机动战士高达 F91》)

C 部

卫星激光炮(COLONY LASER):

“卫星激光炮”是将直径约 6 公里的殖民卫星从中间截取一半作为炮身,利用太阳能发电产生能量的口径 6 公里的巨大激光炮。其威力不但足以一击摧毁整支舰队,而且连巨大的殖民卫星也不在话下!但缺点一是建造周期长,二是发射后冷却至少须要两个星期。

此武器记载中一共生产过三部，分别是0079年吉恩军的“太阳激光（Solar Ray）”、0087年提坦斯和《高达X》中宇宙革命军各建造的一部“卫星激光炮（Clony Laster）”。

（《机动战士高达》系列）

D部

DG细胞（DG CELL）：

恶魔高达细胞（Devil Guindam Cell）”是究极机械生命体恶魔高达所释放出来的金属细胞。虽然无论是生物还是机械一旦被DG细胞所侵蚀，就会成为它的一部分，但同时战斗力也会有质的提高。所以，仍然有许多人冒着失去自我的危险而自愿被DG细胞侵蚀。

到目前为止，对抗DG细胞侵蚀的成功战例只有两次，分别是**シャッフル**同盟的集体自爆和多蒙的“热血爱的告白＋石破LOVE LOVE天惊拳”。

（《机动武斗传G高达》）

伪装目标（DUMMY）：

在《高达》的世界观中，由于受米氏粒子的影响，传统的无线电等通讯、制导方式都无法正常工作。在这种情况下，目视作战的重要性就提升到了第一位。而作为干扰目视作战的道具，用气球制成伪装目标也经常活跃在战场上（主要是宇宙战）。

按照使用方法的不同，伪装目标主要可以分为两种：伪装陨石和DUMMY目标。

顾名思义，伪装陨石就是做成陨石、空间残骸形状的气球。在战舰或者基地周围大量散布伪装陨石，可以达到迷惑敌人视线的效果。如果在伪装陨石圈内安装小型自动炮台、机雷，并混入真陨石的话，更是可以成为一道可靠的临时防线。另外，MS也可以隐藏在大型的伪装陨石内，达到秘密行军的目的。

与粗制滥造的伪装陨石相比，DUMMY目标在战场上的重要性要高得多。这种外形可以乱真，安装有可以随时调整方向和位置的小型推进器的气球目标可以保证对方在500米距离之外绝对无法分辨其真假。另外，也有内置机雷以在近战中迷惑敌MS的DUMMY目标存在。

DUMMY目标在现代战场上也相当活跃。海湾战争中，美军的大量伪装目标就曾让伊拉克浪费了不少飞毛腿导弹。

（《机动战士高达》系列）

E部

能量储备器（ENERGY CAP）：

在一年战争前期，MS使用的都是实弹武器，那是因为MS动力炉的出力不足以供应光束武器，如果强行使用则很容因过热而爆炸。为了解决此问题，地球联邦开发出了称为“能量储备器（ENAGRY CAP）”的系统，使用这个系统，可以将光束武器发射时需要使用的MEGA粒子储存在特定容器内，借助像实弹兵器一样更换弹夹来分担动力炉的负担。

而第一个装备了光束来复枪的MS就是著名的RX-78-2原型高达，而其携带的光束来复枪的威力达到了巡洋舰主炮的级别，对一般MS有一击必杀的威力。

（《机动战士高达》系列）

EXAM系统（EXAM SYSTEM）：

EXAM系统是吉恩军开发的半自动作战系统。其基本结构是Copy了NewType少女玛里昂能力的人格的电脑。当EXAM发动时，可以使机师拥有类似New Type的能

力，达到以一部 MS 对抗一个中队的力量。但是使用此系统对机师的精神力负担也很大，如果超过负荷限界则很可能暴走。为了防备此种情况的发生，部分机型装备了启动时间制御装置。

（《机动战士高达外传~战栗深蓝》）

导爆索(EXPLODING CHAIN)：

《高达 0083》中 GP-03 D 使用的武器，是由一只火箭拖着约 30 只机雷组成的链状导爆索。当其与目标碰撞时，就会发生连锁爆炸。这种武器在现代军事上也有应用，但主要用于战场快速排雷。

（《机动战士高达 0083~星尘的回忆》）

F 部

弹幕火网(FIRE LINE NET)：

由战舰上的防空机枪和防空导弹等组成的防空火力网，可以比较有效地击落接近的导弹和机动兵器（其实不过是聊胜于无而已），很多作品里都会出现。《五星物语》中的 MH 也都装备有防御飞弹用的小型弹幕。

（《机动战士高达》系列）

闪光系统(FLASH SYSTEM)：

与塞克缪系统可以算是一类设备，同样是将 NewType 机师的脑波扩大化、数码化，并藉此控制 NT 专用武器如浮游炮和 BIT 机动攻击机。

（《机动新世纪高达 X》）

浮游炮(FANNEL)：

在《机动战士高达》中，依靠塞克缪系统，使用 NewType 能力进行制导的武器。每一部浮游炮都相当于一部可以独立作战的小型战斗机。浮游炮的威力基本上与机师的能力成正比。另外由于是依靠脑波操作，所以即使是在米氏粒子浓度极高的地方也可以自由运作。根据作品不同也有被称为“BIT（ビット）”的

（《机动战士高达》系列）

G 部

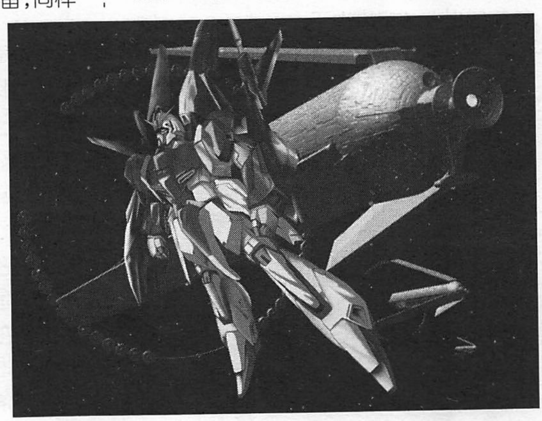
G-3 毒瓦斯(G-3 Poison Gas)：

《机动战士高达》中出现的一种非常可怕的高效神经毒气。一般的生物只要皮肤上沾上一点 G-3，就会在几秒钟内因为神经麻痹而死。作为毒气，G-3 在对密闭的殖民地攻击时可以发挥出超乎想像的效果。0085 年，提坦斯在发生暴动的 30 号殖民卫星灌注了 G-3，结果造成殖民卫星内 2000 万人口在几个小时内全部丧生。

（《机动战士高达》系列）

高达尼姆合金(GUNDALIUM)：

吉恩残党军在小行星阿克西斯开发出来的高强度合金。这种合金虽然有着超强的硬度，但是韧性却苦不甚高，容易引起金属疲劳。一直到了第三代合金——也就是高达尼姆合金 γ，才算真正解决了这个问题。U.C 0084 年，夏亚·亚兹那布尔由于政见分歧而带着高达尼姆合金 γ 的样本回到地球圈



并加入了联邦。从此，高达尼姆合金成了 MS 装甲材质的最佳选择。

（《机动战士高达》系列）

H 部

电热鞭（HEAT ROD）：

与一般电热武器的原理不同，它的主要攻击方式是刺入目标装甲，接触电路后对其发射高压电流以破坏其电子设备，可以用来捕获稀有 MS。也有“海蛇（海ヘビ）”等变形状态。而《高达 W》中高达 EPYON 和托鲁杰斯 Ⅲ 的武器虽然号称ヒートロード，但其实根本没有通电或者加热，完全是靠其柔软的结构和锋利的边缘来攻击对手。

（《机动战士高达》系列）

热能武器（HEAT WEAPONS）：

此类武器最著名的应该是 MS-06 扎古的招牌兵器热能斧。将金属武器的刃部加热以便切割目标的装甲，属于廉价、简单、低效的格斗武器（仅仅比冷兵器略胜一筹）。有电热军刀（Heat Saber）等多种变形。电热武器可以说是在光束格斗武器技术还很尖端的时候开发出来的，聊胜于无的武器。另外在《高达 X》和《海盗高达》中还有过可以切断 MS 的电热钢丝……虽然我个人认为钢丝即使再怎么加热也不太可能切断金属装甲……

随着 MS 装甲强度的提高和光束武器技术的成熟电热武器也逐渐退出了军事舞台。

（《机动战士高达》系列）

广射导弹（HOMING MISSILE）：

一次发射超过 4 枚导弹，并且每一枚都进行精确制导并击中不同的目标，这种武器就称为广射导弹。而目前已知一次发射广射导弹最多的机体应该是重装高达改（GUNDAM HEAVY ARMS CUSTOM），一次大约可以同时发射并制导 36 枚小型导弹。

（《新机动战记高达 W~无尽的华尔兹》）

I 部

粒子偏移场（I-FIELD）：

这个系统的原理相对简单得多：首先我们应该知道，在高达的世界观里，是有一种被称为米诺夫斯基粒子（简称米氏粒子）的物质存在，这种物质的绝对静止质量无限接近 0 且本身不携带任何电荷，可以阻碍电磁波、红外线等很多波以及粒子的传播。而 MS 使用的光束兵器也不是激光，而是将一种叫做 MEGA 粒子的重金属粒子利用磁力束带（相当于实弹兵器的来复线）加速，然后以激光为载体射出，其威力为普通激光的 4 倍。而 I-FIELD 发生机就是利用某种波携带着高浓度的米氏粒子传播，在 MS 周围形成一个场。而米氏粒子不携带任何电荷的特性正好可以吸附 MEGA 粒子，降低其运动速度并使其方向偏移。这样，能量稍低的光束武器就会在命中敌人之前就全部被偏转、扩散掉。I-FIELD 只能防御光束武器，对实弹兵器则完全没有效用。而 MS 的光剑除了粒子外，还有高能激光（LASTER），所以受 I-FIELD 影响程度也不很大。同时，如果利用 I-FIELD 的波长调整本身 Beam 兵器的载体激光的发射波长，I-FIELD 不但不会影响发射，反而会增加发射威力。

但是，由于 I-FIELD 发生机体积十分巨大（多大？看看 GP-03 D 机体左边那个大圆筒就明白啦），一般只有长度超过 40 米的大型机才可以携带。目前知道的例外是把发生机装备在巨大的后备背包里的 EX-S 高达，和每只手都装备了可以持续工作 105 秒，然后就要冷却 120 秒的小型 I-FIELD 发生机

的海盗高达X3。

另外，I-FIELD不能如同A.T.FIELD一般中和，因为作为载体的波停止后，米氏粒子会在原来的位置淤积，阻碍效果反而更明显。

（《机动战士高达》系列）

统合机动推进控制系统(IM-PC SYSYTEM)：

统合机动推进控制系统（Imtegrated Maneuver Propulsion Control SYSTEM）是自动控制MS的起飞、巡航、战斗、着陆、步行五大基本动作的自动操控系统。机师只要按下按钮，MS就会自行变换姿势。在有学习型电脑的情况下，只要是做过的动作，电脑便会自动学习并储存在动作资料库里。也就是说机师只须要告诉MS“做什么”，而具体“如何做”则可以由电脑决定。《高达前哨战》中的教导团就是一支专门负责收集MS动作资料的部队，其中的任何一个人都可以用手动使MS做出超级复杂的动作。

《08 MS小队》里，西罗可以在行走的MS里睡觉就说明了MS拥有自动行动、自动导航等能力，而这样的技术其实现在就已经可以实现了。

当然，为了防备万一，复杂的手动控制系统也是必须的。

（《机动战士高达》系列）

有线制御式炮(INCOM)：

这种武器可以看作是简易浮游炮，由于是依靠电脑辅助计算的半塞克缪控制，即使是精神力比较弱的士兵也可以操作。装备了这种武器的MS主要有自护号、S-高达系列、高达MK4、MK5等。

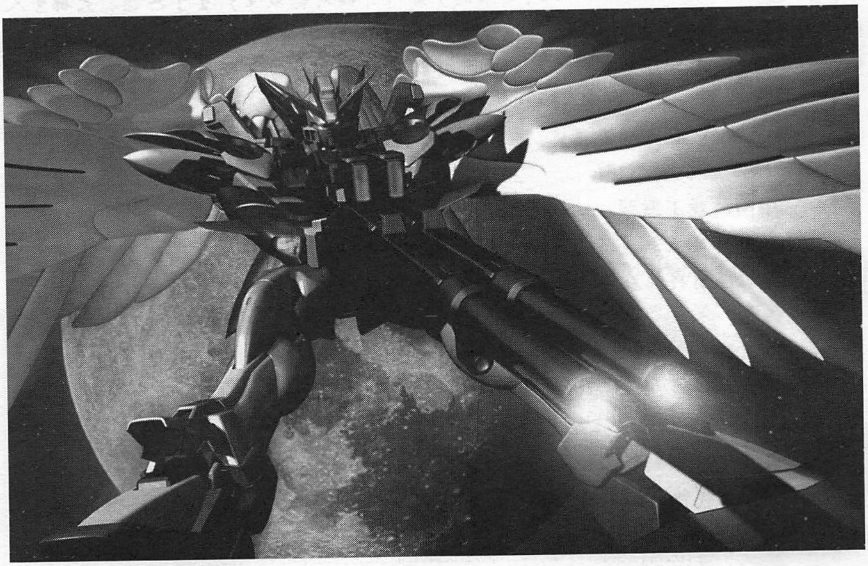
（《机动战士高达》系列）

L部

激光(LASER)：

激光，音译为镭射。其原理是“原子受激发光”，同时也因此得名。激光拥有能量高、稳定、不易扩散等优点，而高能激光在SF作品里便成了应用非常普遍的武器。

这个东西在我们的现实生活中蛮普遍的，我就不废话了。





大家好，欢迎来到游戏王专区，很高兴能有这么一个地方和大家交流。

游戏王，一个大家都应该熟悉的名字，哪怕你不是相关的Fans。

游戏王可以说作为一个经典被大家所认知。这个游戏王不是“Game King”——玩游戏的高手，而是“yu-gi-oh”，一个目前在世界范围内拥有大量Fans的一部漫画作品、一个电子游戏、一种桌面卡片游戏。哪怕对游戏王不感冒的人，只要对目前世界的游戏娱乐市场有所了解，都应该知道游戏王，一个成功融合了动漫、电玩、桌面竞技游戏3个方面，给业界大户Konami打下充足的金钱根底的优秀作品。

目前国内游戏王的人群也在迅速发展。各机种上的游戏，市面上的卡片，还有在影音商店能找到的动画DVD、VCD，越来越多的人开始对游戏王产生了兴趣。大部分人都被其中的卡片决斗所吸引，各具造型的怪兽、独特丰富的规则、还有决斗过程所渲染的那种感觉，不少人都想如同作品人物那样拥有自己个性的卡组成为一名决斗者。

合作网站：中国游戏王联盟　　　　版主：凯渊·卓洛　帕伽索斯

中国游戏王联盟：www.cnocg.net

中国游戏王联盟，简称cnocg，是很早已经成立的一个游戏王爱好者团体。我们很高兴能在杂志上与读者中的爱好者们交流并希望我们的努力能让大家满意。

借此机会，我们选取堪称本系列经典之作的GBA上的DM6（游戏王6）进行介绍和讲解，让有志成为现实中的“游戏王”的玩家们对游戏规则有个初步的了解，进而慢慢走上决斗者之路。

对决斗不太感兴趣的朋友也别离开。游戏王涉及很多方面的知识，特别古埃及历史和神话，我们以后也会有相关的特别栏目，不但爱好者可以更深入地了解，非爱好者也能在此区稍作停留了解一下。

DM战术研究之二

控制手卡战术

组卡可以说是OCG中最有乐趣也最值得研究的东西之一了。毕竟真的拿着卡组到了决斗场上，出什么牌打什么COMBO可以说靠的只是经验和决斗者的感觉了。所以，一般更多地都会把精力放在组卡组上（在此不谈抄卡组的行为，BS）。

但是对于一些新手来说，面对那数以千计的卡片，往往不知道该如何取舍，有时候感觉不知道放什么好，而有时候又觉得每张卡都有用，结果造成卡组拥塞。在下不才，在此以一个卡组的组成过程来讲述一下组卡的基本过程与思路，卡组不一定强，纯属抛砖引玉。为了照顾到广大新人（因为这些内容本来也只是针对新手的），所以使用的卡片尽量以EX3和DM6中有的卡片为主。同时由于现在OCG发布了禁止卡规则，但是游戏中尚无体现，所以组卡中暂时还是加入了这些禁止卡，不过会在旁边加以说明。禁止和限制卡表以2004年8月的官方发布的禁止限制卡表为准，可能与游戏中有所不同。

大家都知道，一场战争中，双方比科学技术、比部队战斗力、比国民意志……但是归根到底，主要比的还是经济。玩过即时战略类游戏的也都知道，控制对手经济乃至破坏对手经济等于胜利的一大半了。如果把一场OCG的决斗比为战争的话，那么这个“经济”就是手牌。OCG是属于无COST类的卡片游戏（区别万智等的有COST类），决斗中除了生命点外，主要消耗的就是手牌。所以，我们这个战术就是从控制手牌为出发点，进而控制场上局面，完成对对手的压制，从而获得胜利。好了，确定了这个思路，我们开始组卡。

我们这个战术又是属于以“战斗”为主的常规卡组（以区别埃及大法师、直接扣血等非战斗卡组），所以我们一般的常用卡也是不能少的。于是，先定下卡组的骨干部分。

怪物卡：

黒き森のウィッチ/黑森林的女巫

クリッター/三眼怪

魔法卡：

サンダー·ボルト/闪电

ブラック·ホール/黑洞

大嵐/大岚

ハーピィの羽根箒/羽毛扫

心変わり/变心

強奪/强夺

天使の施し/天使的施舍

強欲な壺/强欲之壶

死者蘇生/死者苏生

早すぎた埋葬/过早的埋葬

陷阱卡：

聖なるバリア–ミラーフォース–/圣防护罩

破壊輪/破坏轮

王宮の勅命/王宫的敕命

リビングデッドの呼び声/生死的呼声

然后我们考虑怎么完成卡组。在游戏王众多种族中，拥有最强的控场能力的，大概就是恶魔族了。恶魔族的单体战斗能力强，又有封杀对手效果的能力，而恶魔族与陷阱卡“死**のデッキ**破壊**ウイルス**/死之卡组破坏病毒”的相性又相当的不错，加上“死之卡组破坏病毒”同样是手牌控制卡中十分霸道的一张。所以我们主要以他们为主力来达到我们的目的（此处只是本卡组的选择，实际操作中可选择的有很多，或者干脆以均卡组为基础修改）。

高等怪物一般不宜太多，以免抽到手中后却无法上场。为了防御对手的陷阱，我们首先考虑的是“人造人間 **サイコ·ショッカー**/人造人索加”，而且其2400的攻击力也十分值得信赖；不过要注意索加是把双刃剑，他的存在对我方来说同样有不利的一面。其他的选择就多了，对于控制手牌而言，“天空騎士**パーシアス**/天空骑士”拥有贯穿防御和造成伤害后抽卡的效果，是给对手伤害并拉开手牌差距的第一选择；“**ヴァンパイア·ロード**/吸血鬼领主”虽然本身对控制手牌帮助不大，但是一旦成功压制对手的话，其被破坏后可以复活的效果将使对手很难消灭他；倒是看似对控制手牌很有帮助的“地獄詩人**ヘルポエマー**/地狱诗人”反而由于其效果发动的苛刻——必须战斗破坏，且对手只在自己的战斗阶段最后才舍弃手牌，而一旦我们压制对手后对手就很少有机会进入战斗阶段，且对手可以预先将卡盖在场上以免被破坏等等——而不被我们采用。由于前面定了以恶魔为主的战术，所以我们在这里必须要选择“冥界**の**魔王 **ハ·デス**/冥界的魔王·哈迪斯”，其主要效果为“此卡正面存在于场上时，自己场上的恶魔族战斗破坏的怪物效果无效”，由于他本身也是恶魔族，所以此效果一样对其自身有效。以此为基础，我们可以有效地防止对手的效果怪物在关键的时候逆转局面，要知道，变形壶、未来壶都是我们手控卡组的大敌，而一般卡组常用的黑森林、三眼怪等保持手牌和检索卡片的效果也会被封印，还有杀手蛇这张我们手控卡组的重要敌人其效果也会被封住。这几点对于我们手控卡组来说，都是十分有利且必要的。

接下来，该考虑4星以下的怪物构成了。主战怪物，我们当然选择恶魔族的强怪之一的“**ニュート**/纽特”（风属性，4星恶魔族，1900/400），其1900的攻击力，恶魔的属性，以及霸道的效果都是我们选择他的重要原因。然后我们选择了非恶魔族的“霊滅術師 **カイクウ**/灵灭术士·皆空”，选择他的主要原因如下：1.他有1800的攻击力，可以作为主战力使用；2. 他的效果可以在给对手造成伤害的时候去除对手墓地的2张怪物卡，能有效防止在对手已被我手控后利用苏生强怪的方式翻盘；3. 他在场上时，对手不能从墓地除外怪物，可以有效地防止对手依靠除外特召系怪物（比如神圣之魂、水之精灵等等）逆转局势。不过既然我们是以恶魔为主，这张卡一张也就够了。

主战的怪物基本齐了，下面就来选择辅助系的怪物。由于我们卡组的暗属性相当多，暗属性的特殊召唤“**キラー·トマト**/杀手番茄”就成为了必备卡，利用其被战斗破坏后发动的效果，根据场上的局势选择相应的怪物召唤上场是取得胜利的重要一环。如果局势不明的话也可以选择黑森林和三眼怪，以进一步增加手牌及准备符合战术需要的怪物。由于番茄和死亡病毒的存在，我们就可以适当地增加低攻的暗属性怪物。不用担心卡组的攻击力不足，因为我们首要的目的是不战屈人之兵，而且还有高攻的纽特等怪物在，还可以利用装备卡来强化怪物。“**ジャイアント·ウィルス**/巨型病毒”不仅可以压缩卡组、快速召唤、给予对手伤害，而且其本身与病毒的相性也相当好，值得我们放3张。“**ダークジェロイド**/暗黑凝胶体”在召唤、特殊召唤成功的话可以降低场上一只怪

物800的攻击力,不仅能大大削弱对手的攻击力,而且还可以降低自己本身使之成为死亡病毒的祭品。"首領·ザルーグ/首领·扎鲁古"是4星以下手牌破坏怪物中能力最高的怪物。"**キャノン·ソルジャー**/加农炮兵"不仅能给对手造成直接伤害,而且还可以有效地调整自己场上的怪物情况,处理掉变心或者强夺过来的怪物。"魂**を**削**る**死霊/魂削的死灵"不会被战斗破坏及破坏手牌的能力对我们的卡组也是很有帮助的,同时他也是病毒的祭品之一。最后是我们的最强杀手卡"八汰烏/八汰乌",在给对手造成伤害后,对手下回合的抽卡阶段将被跳过的效果,有极大可能就此构成绝杀。

怪物卡我们基本确定了,接下来看看还要加些什么起辅助效果的魔法陷阱卡。既然是手控卡组,被称为手控3板斧的"強引**な**番兵/强引的番兵"、"**いたずら**好**きな**双子悪魔/爱恶作剧的双子恶魔"、"押収/押收"自然不能少了,他们对于手牌的破坏能力及了解对手战术情况是相当有帮助的。"**サイクロン**/旋风"可以帮我们扫除对手的后场。"月**の**書/月之书"则是攻守兼备的卡片。由于我们的怪物的攻击力有些不足,以最强能力提升装备卡之一的"団結**の**力/团结之力"来辅助是再好不过了。"抹殺**の**使徒/抹杀的使徒"则是对付对手覆盖表示的怪物的利器,且和月之书可以构成COMBO。而"**スケープ·ゴート**/替罪羊"则是很好的护盾,且它和加农炮兵及团结之力之间也有小配合。

陷阱卡方面我们只需要在原来的基础上增加2张死亡病毒就可以了。

这样,我们的卡组就基本成型了。

怪物卡:

冥界**の**魔王 **ハ·デス**/冥界的魔王·哈迪斯

人造人間 **-サイコ·ショッカー-**/人造人索加

ニュート/纽特×2

霊滅術師 **カイクウ**/灵灭术士·皆空

キラー·トマト/杀手番茄×2

首領·**ザルーグ**/首领·扎鲁古

キャノン·ソルジャー/加农炮兵

ダークジェロイド/暗黑凝胶体

ジャイアント·ウイルス/巨型病毒×3

黒**き**森**のウィッチ**/黑森林的女巫

クリッター/三眼怪

魂**を**削**る**死霊/魂削的死灵

八汰烏/八汰乌

魔法卡:

サンダー·ボルト/闪电

ブラック·ホール/黑洞

大嵐/大岚

ハーピィの羽根箒/羽毛扫

心変**わり**/心变

強奪/强夺

天使**の**施**し**/天使的施舍

強欲**な**壺/强欲之壶

死者蘇生/死者苏生

早**すぎた**埋葬/过早的埋葬

サイクロン/旋风×2

月**の**書/月之书

強引**な**番兵/强引的番兵

いたずら好**きな**双子悪魔/爱恶作剧的双子恶魔

押収/押收

団結**の**力/团结之力

スケープ·ゴート/替罪羊

抹殺**の**使徒/抹杀的使徒

陷阱卡:

聖**なるバリア-ミラーフォース-**/圣防护罩

破壊輪/破坏轮

王宮**の**勅命/王宫的敕命

リビングデッドの呼**び**声/生死的呼声

死**のデッキ**破壊**ウイルス**/死之卡组破坏病毒×2

卡组总共42张,在可以接受的范围之

内（一般不要超过 43 张，最好是 40 张），不过怪物略少，要注意。

还有一点要特别注意：其中的闪电、羽毛扫、变心、爱恶作剧的双子恶魔、王宫的敕命、八汰乌已经被列入禁止卡，如果要以官方最新规则为准的话，必须进行替换。羽毛扫可以由一张小旋风替换，闪电则由地割来替换，原因是我们控制住对手手牌后，对手的前、后场经常只会各有 1 张卡在场，实际上闪电和羽毛扫也只是打击到一张卡，所以这 2 张卡基本可以达到目的。而敕命可以用"**マジック·ドレイン**/ 魔力抽取"（因为对手手牌一旦被控制住，我们几乎可以以此卡做到无 COST 无效对手魔法，而其弱点是不稳定）甚至"神**の**宣告 / 神之宣告"来替代。八汰乌、爱恶作剧的双子恶魔及变心这 3 张卡的能力及其在卡组内的价值很难被替代，只能根据自己的情况用其他卡片来进行替换。

最后就是在实战中对自己的卡组进行调整，毕竟实践才是检验真理的唯一标准，根据实战的情况及时调整自己的卡组也是一个决斗者很重要的素质之一。最后祝大家在组卡上都能有自己的心得和理解，重申一句"BS 抄卡组的"！



苏生不能？
——苏生限制

大家在玩 DM6 和 EX3 的时候不知道有没有注意到，自己或者对方的墓地里明明有某只怪物存在，但发动死者苏生或者过早埋葬选择对象的时候却找不到那个怪物。比如 DM6 中著名的两大开局之一：游戏面对海马的一回杀开局。游戏在顶住了对手的猛攻并破坏了青眼究极龙、磁石战神后，想用死者苏生复活它们来个反戈一击的时候，却发现只有磁石战神可以复活，而青眼究极龙却无法复活，这是为什么呢？原因就是 OCG 规则中有所谓的"苏生限制"规则存在。

下面就详细地给大家介绍一下此项规则的具体内容。

苏生限制简单地说是一些需要指定条件才能召唤的怪物未经过正规的召唤程序上场而直接进入墓地的话，就不能从墓地 Play（Play：卡片的各种使用，本文主要指从墓地特殊召唤）。

以下是带有从墓地 Play 怪物上场能力的卡（不一定和苏生限制有关，以下翻译以卡片资料查询器为准）

怪物卡：

磁石**の**戦士 **マグネット·バルキリオン** / 磁石战神

俊足**のギラザウルス** / 俊足的似鸟龙

ダークファミリア / 暗黑精灵

有翼幻獣**キマイラ** / 有翼幻兽奇美拉

ドル·ドラ / 多鲁·多拉

ヴァンパイア·ベビー / 吸血鬼 Baby

リバイバルスライム / 再生史莱姆

ヴァンパイア·ロード / 吸血鬼领主

不死王**リッチー** / 不死王里查

墓守の長 / 守墓之长

死霊操**りしパペットマスター** / 操纵死灵的傀儡师

熟練**の**黒魔術師 / 熟练的黑魔术师

熟練**の**白魔導師 / 熟练的白魔术师

ガーディアン·トライス / 守护者·雷震

闇**より**出でし絶望 / 出于黑暗的绝望

闇**よりの**恐怖 / 出于黑暗的恐怖

デスルークデーモン / 死亡城堡恶魔

アギド / 阿基多

ゲルニア / 基尔尼亚

ロードポイズン / 毒根王

暗黒**のマンティコア** / 暗黑蝎尾狮

怨念**のキラードール** / 怨念的杀手娃娃

魔法卡：

1）通常魔法：

死者蘇生 / 死者苏生

冥界流傀儡術 / 冥界流傀儡术

浅**すぎた**墓穴 / 过浅的墓穴

生者**の**書 －禁断**の**呪術－ / 生者之书·禁断的咒术

クイズ / 谜题

黙**する**死者 / 沉默的死者

騎士**の**称号 / 骑士的称号

2）装备魔法

早**すぎた**埋葬 / 过早的埋葬

自律行動**ユニット** / 自律行动单位

3）速攻魔法

融合解除 / 融合解除

光**と**闇**の**洗礼 / 光与暗的洗礼

陷阱卡：

1）通常陷阱

時**の**機械 **－タイム·マシーン** / 时间机械

命**の**綱 / 命之网

降霊**の**儀式 / 降灵的仪式

奇跡**の**復活 / 奇迹的复活

デーモンの雄叫**び** / 恶魔的雄叫

2）永续陷阱

リビングデッドの呼**び**声 / 生死的呼声

没有规定召唤条件（包括规定了召唤限制的守护者之类的），在未经过正常的召唤程序而直接进入墓地的情况下，可以用带有从墓地 Play 怪物上场能力的卡从墓地 Play 上场，而且高等级的怪物在 Play 的时候不需要牺牲祭品。

以下是苏生限制的卡：

ウォール·シャドウ / 壁影

ハーピィ·レディ三姉妹 / 神鹰三姐妹

不死王**リッチー** / 不死王里查

メタル·デビルゾア / 机械恶魔牛

レッドアイズ·ブラックメタルドラゴン / 机械真·红眼黑龙

黒衣**の**大賢者 / 黑衣的大贤者

ゲート·ガーディアン / 门守护者

磁石**の**戦士**マグネット·バルキリオン** / 磁石战神

仮面魔獣**デス·ガーディウス** / 假面魔兽·死亡护法

溶岩魔神**ラヴァ·ゴーレム** / 熔岩魔神

究極完全態**グレート·モス** / 究极完全形态大飞蛾

グレート·モス / 大飞蛾

ラーバモス / 刺毛虫

オプション / 子机

炎**の**精霊**イフリート** / 炎之精灵伊夫里特

インフェルノ / 业火·因非鲁诺

水**の**精霊**アクエリア** / 水精灵阿奎利亚

フェンリル / 海啸·焚里尔

岩**の**精霊**タイタン** / 岩之精灵·泰坦

ギガンテス / 巨岩·基钢提斯

風**の**精霊**ガルーダ** / 风之精灵·加尔达

シルフィード / 朔风·西路费都

ホルスの黑炎竜 Lv8 / 贺鲁斯的黑炎龙 Lv8

アームド·ドラゴン Lv7 / 武装龙 Lv7

神聖**なる**魂 / 神圣之魂

ダーク·ネクロフィア / 暗黑人偶·尼古罗菲娅

混沌帝龍 –終焉**の**使者– / 混沌帝龙·终焉的使者

カオス·ソルジャー –開闢**の**使者– / 混沌战士·开辟的使者

カオス·ソーサラー / 混沌巫师

エクゾディア·ネクロス / 埃及使者的亡灵

バーサーク·デッド·ドラゴン / 狂暴丧尸龙

幻影**の**騎士 **–ミラージュ·ナイト–** / 幻影骑士

ブラック·マジシャンズ·ナイト / 黑魔导骑士

ブルーアイズ·トゥーン·ドラゴン / 卡通青眼白龙

トゥーン·ドラゴン·エッガー / 卡通龙蛋

トゥーン·マーメイド / 卡通人鱼

トゥーン·デーモン / 卡通恶魔

トゥーン·ブラック·マジシャン·ガール / 卡通黑魔女

还有全部的仪式怪物和融合怪物

以上卡片看上去很多很复杂,其实只要记住一点,就是那些不能被通常召唤的怪物都属于该规则所限制的范围。同时,在一些卡片带有的特殊召唤怪物的效果中(比如名推理、被选择者等等),这些卡片也是不能以该效果特殊召唤的。

特别说明:

トゥーン怪物 / 卡通怪物、**オプション** / 子机 除了召唤条件外还附带有各自的召唤限制,即使完成了正规的召唤程序如果不满足限制的话同样不能从墓地 Play 上场。

エクゾディア·ネクロス / 埃及使者的亡灵、**バーサーク·デッド·ドラゴン** / 狂暴丧尸龙、幻影**の**骑士 **–ミラージュ·ナイト–** / 幻影骑士、**ブラック·マジシャンズ·ナイト** / 黑魔导骑士 等等由于只能以规定的方法进行召唤,所以即使完成了正规的召唤程序也不能从墓地内 Play 上场。其中特别的是"**ブラック·マジシャンズ·ナイト**",没有完成正规的召唤程序直接进入墓地的此卡也可以以"骑士**の**称号"从墓地特殊召唤上场。

F·G·D / 五神龙、究極竜騎士 / 究极龙骑士、超魔導剣士 **–ブラック·パラディン** / 超魔导剑士·黑暗圣骑士 这 3 张融合卡由于效果内写明了必须以融合召唤召唤,所以即使完成了正规的召唤程序后也不能从墓地 Play 上场。

XYZ–**ドラゴン·キャノン** / XYZ 神龙炮、XY–**ドラゴン·キャノン** / XY 龙炮、XZ–**キャタピラー·キャノン** / XZ 履带炮、YZ–**キャタピラー·ドラゴン** / YZ 履带龙 类似上面的情况,这 4 张卡规定了特殊的召唤方式,即使完成了正规的召唤程序后也不能从墓地 Play 上场。

2 种不能混淆为苏生限制的情况:

1.由于本身的效果无法特殊召唤的卡:

スピリットモンスター / 灵魂怪物(全部)

ヴィクトリー·ドラゴン / 胜利龙

由于本身的效果无法从墓地 Play 上场的卡:

冥界**の**魔王**ハ·デス** / 冥界的魔王·哈迪斯

地獄詩人**ヘルポエマー** / 地狱诗人

2.有召唤的限制,但是不属于条件召唤的卡:

ガーディアン系列 / 守护者系列(必须有相应的武器在场上)

9月1日最新限制卡

游戏王的玩法规定，同1张卡在卡组中最多只能有3张，这个估计大家都知道的了。而为了平衡，后来官方事务局又开始了公布“限制卡表”，来限制某些卡的使用张数。

今年3月1日开始，游戏王正式宣布实行“禁止卡”的措施（禁止卡在决斗中不许使用），每6个月换一次禁止卡，目的在于调整规定时间内的流行打法和平衡游戏，使得游戏玩起来更具平衡性。这样“禁止卡（0张）”、“限制卡（1张）”和“准限制卡（2张）”就组成了“限制卡表”。第一次出现禁止卡引起了玩家门的热烈讨论，而网上的讨论热点也时不时涉及禁止卡。

第2次更新禁止卡表的时间9月1日也来临了，大家关心的禁止卡以及新的限制/准限制卡也更新了不少。截稿前提前获得准确消息，所以公布一下让大家了解。记住哦，到了9月1日就实行此限制卡表。

卡名采用日文原文，后面注上一个中文翻译方便大家。可能部分卡的翻译和大家习惯的说法不一样，请谅解。

禁止卡

混沌帝龍 －終焉の使者－/混沌帝龙一终焉之使者

黒き森のウィッチ/黑森林魔女

クリッター/三眼怪

八汰烏/八汰鸟

いたずら好きな双子悪魔/爱好恶作剧的双子恶魔

サンダー·ボルト/闪电

ハーピィの羽根帚/神鹰羽毛扫

ブラック·ホール/黑洞

死者蘇生/死者苏生

団結の力/团结之力

天使の施し/天使施舍

王宮の勅命/王宫之敕命

聖なるバリア －ミラーフォース－/圣光防御罩

限制卡

カオス·ソルジャー －開闢の使者－/混沌战士一开辟之使者

混沌の黒魔術師/混沌之黑魔术师

人造人間 －サイコ·ショッカー/人造人索加

ヴァンパイア·ロード/吸血鬼领主

神殿を守る者/神殿守护者

魔鏡導士リフレクト·バウンダー/魔导镜士

同族感染ウィルス/同族感染病毒

魔導戦士　ブレイカー/魔导战士 破坏者

お注射天使リリー/注射天使莉莉

ドル·ドラ/多鲁多拉

封印されしエクゾディア/封印之埃及使者

ならず者傭兵部隊/雇佣兵部队

サイバーポッド/未来壶/科技壶

メタモルポット/变形壶

ファイバーポッド/纤维壶

キラー·スネーク/杀手蛇

魔導サイエンティスト/魔导科学家

サイクロン/旋风

悪夢の蜃気楼 / 噩梦蜃气楼
押収 / 押收
強引な番兵 / 强引番兵
強奪 / 强夺
強欲な壺 / 强欲之壶
苦渋の選択 / 苦涩的选择
光の護封剣 / 光之护封剑
手札抹殺 / 手卡抹杀
心変わり / 变心
成金ゴブリン / 成金哥布林
早すぎた埋葬 / 过早埋葬
大嵐 / 大岚
蝶の短剣 －エルマ / 蝶之短剑一艾鲁玛
魔導師の力 / 魔导师之力
リビングデッドの呼び声 / 生死呼叫声
激流葬 / 激流葬
現世と冥界の逆転 / 现实与冥界之交换
死のデッキ破壊ウイルス / 死之卡组破坏病毒
第六感 / 第六感
停戦協定 / 停战协定
破壊輪 / 破坏轮
魔法の筒 / 魔法筒
無謀な欲張り / 无谋的贪婪

准限制卡

暗黒のマンティコア / 暗黑蝎尾狮
処刑人 －マキュラ / 处刑人魔修罗
切り込み隊長 / 切入队长
カオスポッド / 混沌壶
強制転移 / 强制转移
増援 / 增援
抹殺の使徒 / 抹杀之使徒
ラストバトル！ / 最后一战！

新的限制卡表中，大家最关心的当然是禁止卡了。其中一直被认为最容易上手和最容易面对任何情况的混沌卡组主将之一混沌帝龙被列入了禁止卡，而另一个混沌开辟使者得以保持限制卡的身份没有被禁止。这样缺少了一张混沌，使得大家是时候考虑混沌卡组有没有继续使用的必要性了。因为没有了帝龙，在战士卡组混入开辟的打法比起以前更现实了。黑森林魔女和 3 眼怪的禁止估计出乎很多人意料，没有了最好的搜索用卡，以后大家只能考虑杀手番茄那种限制条件比较多的卡了。黑洞和圣防作为闪电后的清场卡也禁止了，算上被最新限制的死亡病毒和激流葬，官方的意思似乎是有意把比较常用的大范围的破坏卡尽量减少。死者苏生可以说是很多卡组必备的，也禁止了。团结之力作为最常用的装备卡也难逃一劫。天使施舍的禁止估计是为了苦涩选择的解放而列进去的，当然此卡本身也是常用卡之一。

可以看到，新的限制卡表多了激流葬和死亡病毒，上面说过了是作为大范围杀伤力武器而被禁止。旋风也入选了，在 3 月份羽毛扫被禁止后很多人在卡组放入了 3 张旋风，这下看来卡组又要有不小的变动。而很多人不了解的神殿守护者（此卡在场上正面表示时对方不能进行抽卡）只是因为此卡能在短时间内配合其他卡把对方手卡清光，造成明显的手卡优势，官方对于此卡作多次调整后，最终规定了神殿守护者在场不能发动强制对方换手卡的效果。而最后只有变形壶（注意也是限制卡）可以用来清光对方手卡，但也被列为了限制卡。

至于准限制卡，则没有变化。

总的来说，除了神殿守护者，被禁止和被限制的卡都是一般卡组使用率很高的卡，而且这些卡都在同类卡里面有着明显的优势（例如上面说过团结之力是强化用装备卡的不二选择）。在此情况下禁止和限制这些卡，估计很多玩家的卡组能清出十多张卡，为了补充这些空缺，可以选择的卡也各种各样（例如破坏类的卡，可以使用的不是发动

条件限制就是破坏对象有规定；还有要求表示形式的，不像闪电那么轻松破坏），这样大家的卡组就会非常彻底地不一样了……而且以前的指导思想“与其想办法提高攻击力去破坏对方不如直接抹杀掉”也随着破坏卡的大量减少而改变了。同时由于没有了死者苏生和破坏卡的减少，“祭品召唤高星怪兽活不久”的想法应该也将改变，大家祭品召唤高星怪兽的机会也变多了。初步估计发展形势会趋向漫画中的那种格局。

新的限制卡表，新的挑战，今天，你的卡组准备好了没有？

下次将会在一个月后见面，一个月的时间洗礼，到时将会继续报道新限制卡表影响下卡组的发展方向，并根据新的实际情况介绍新的卡组组合办法。

另：关于限制卡表的使用解释。官方规定，标准比赛（当然建议玩家们之间的决斗也这样，而实际上玩家们也都是遵从最新的限制卡表的）要按照当时实行的限制卡表比赛。但在欧美地区，因为怕部分玩家不能适应禁止卡，所以专门设立了“禁止卡玩法”和“非禁止卡玩法”。其中“非禁止卡玩法”是把禁止卡全部列入为限制卡来使用。不过虽然这样，还是有很多欧美玩家是遵从禁止卡玩法的。当然，这也是因为日本地区和北美等地区卡的发售速度不一样造成的。而禁止卡可以说是官方事务局详细研究后根据玩家们的意见和实际情况实行的，能使游戏更有乐趣，所以日本的玩家们基本上都非常乐意使用禁止卡玩法。同时由于我国是和日本发售卡片同步的，所以建议也跟进此限制卡表，这样玩起来更有乐趣也更注重战术性。

世界赛报道

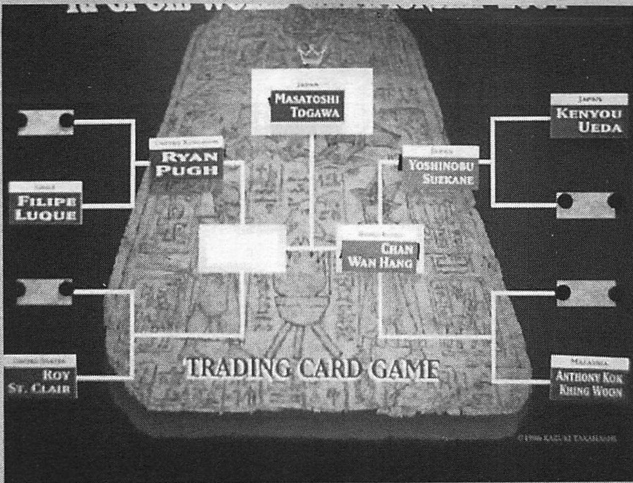
上次在新闻介绍里面提到过 2004 世界赛的新闻。作为游戏王界的大盛事，已经在 7 月 25、26 日举行，决出了最强的决斗者。下面大概介绍一下情况。关于世界赛的消息幸好有外国的朋友提供，不然不可能在第一时间了解到，在这里先谢谢他们了。

世界赛举行时，现场来了很多人参观，据说有 1 万人左右。虽然只能来参观而不能参与竞争最强决斗，可是现场的人也不是没有了乐趣，除了能目睹最强决斗者们的比赛外，他们也能获得 OCG 卡。比赛当天在现场可以提前买到 8 月 15 日左右才发售的电影纪念特别卡包，更令现场人士高兴的是，现场将会有 100 名幸运者获得“天降宝扎”这张卡（把自己手卡和场上的卡全部除外，抽 2 张卡）。虽然效果不如漫画里面的效果强，可是作为目前全球只有 100 张的罕贵卡，能拥有一张估计是很多人的希望。

说正题，关于比赛。全部有 32 个参赛者参加最后的 3 局 2 胜制淘汰赛。最后 8 强分别来自日本（3 人）、中国香港、马来西亚、智利、英国、美国。而中国台湾省的选手想在主流卡组中利用限制行动战术杀出一条血路，在混沌中放出一丝光明，可惜很遗憾被淘汰在 8 强之外，其中的具体过程就不是太清楚了。

最后杀入决赛的就是香港代表和日本

代表。第一局日本代表最后利用死者苏生复活人造人，并召唤开辟使者，取得了第一场的胜利。而第二局最后香港代表利用混沌帝龙获得胜利。决胜局，日本代表再次苏生人造人，召唤魔导科学家后把羊强制转移给对方攻击，获得了最后的胜利。



最后介绍一下比赛奖品。前 8 名的都能获得一块 16 开大小的银色石碑（就是漫画中那块刻印着游戏和海马对决，上面有 3 幻神的那块）。第 2~8 名能获得一张叫做 Meteo the Matchless 的卡，而第一名玩家获得的是一张叫做 Ulevo 的卡。2 张卡都是目前所没有出现过的卡，也就是说全世界分别只有 7 张和 1 张的超级罕贵卡。当然由于奖品这么少和现场的热闹，所以现场很多照片都是一些远照而没有近照，作为胜利的奖品石碑和那些罕贵的卡就没有清晰的照片了。

关于 2 张超级罕贵卡的资料，虽然没有图片，多少还是获得一些消息的。资料如下

Ulevo 地 10 星 鸟兽 3000 / 2500

这张卡通常不能召唤。必须用场上 3 只鸟兽族怪兽做祭品特殊召唤。如果这张卡给予对方直接攻击并且对方基本分变为 0，那么这张卡的控制者获得比赛的胜利。

Meteo the Matchless 暗 8 星 兽战士 能力不详

这张卡通常不能召唤。这张卡必须用场上 3 只兽战士族怪兽做祭品特殊召唤。如果这张卡给予对方直接攻击并且对方基本分变为 0，这张卡的控制者获得比赛的胜利。

新闻

·在 8 月份已经发售了最新的补充包 Rise Of Destiny(RDS)

·同样在 8 月初发售了 Premium Pack7 电影纪念包，里面都是电影中出现的卡

·电影已经在北美公映了，第一周排名第 4。由于入场会随机送一张电影中出现的卡(一共 4 种)，所以无论是为了电影还是纯 OCG 决斗者都去看了电影，声势十分浩大

·8 月 25 日将会发售官方游戏王大图鉴 7。附送卡为电影出现的卡片“光之金字塔”和“青眼光龙”

·已经公布 11 月 25 日将会发售最新的补充包 Flaming Eternity



以逆转系列为基础的掌机AVG专区，为大家奉献有关逆转等AVG游戏的业界最新动态、攻略研究、同人赏文、剧情分析、汉化技术等一系列精彩栏目，让大家真真切切地感觉和享受到AVG的乐趣，让快乐游戏与您同在：)

合作网站：逆转A.C.E站

版　　主：晨

http://saiban.51.net
逆転裁判

逆转A.C.E站：www.nzace.com

本站以建设成为逆转裁判系列为基础的AVG综合站为目标而发展，依靠着众多逆转Fans为主的站友们的支持，本站以下属的A.C.E创作小组为依托，除了撰写攻略研究稿件、动漫同人文、电子杂志的开发外，同时也还有汉化工作的进行。在前身“逆转中国”的逆转裁判专题站的基础上，现在也正慢慢朝着全面AVG领域的规模发展着，也为着AVG这个优秀但在中国却叫好不叫座的游戏类型的普及而尽自己的一份力。

侦探学园 Q2



挑战终极诡计完全对白攻略(三)

机　　种:GBA
厂　　商:KONAMI
游戏类型:AVG
发 售 日:2004 年 3 月 4 日

文/血花♂★ Tina

第三章　消失的答卷

大清早一来,惠就问大家看了最新期的杂志没有,原来是千晶作为模特刚刚出道,上了杂志的封面(似乎马路妖魔的阴影已经完全消除了)。刚说到这里,片桐紫乃出现,这次是由她来给大家上课,课堂上的提问主要和法医学有关,难度有所增加,应付完 10 道题目后,正式进入第三章。

出场人物:



长谷川加代子(院长)



成濑由香(学生)



杉田笃志(讲师)



取访纮美(讲师)


宫本秀久(职员)



上岛康之(警备员)

这次的盗窃案发生在有名的桐圣学院,该学院是最近 5 年里急速成长的进修学校,考进名校的学生多了,所以它的学生也多了。一般来说进修学校都可以得到各地的优秀学生,数马也进了桐圣学院,不过他是为了体验生活来到这里的,因此警方这次将案子委托给了 DDS,当然也就交给了 Q 班。

案件的概要是前天发生的盗窃案:学校中还没有批阅的一些试卷和学生资料失窃了,而答卷和资料失窃是不是一个人干的目前还不清楚,但就了解到的情况,嫌疑犯是在校的一名学生,考虑到进行大搜查会影响到学校的声誉,所以警方才委托了 DDS 前来侦察,这次的任务由休、数马和惠三人来完成。

三人来到学校里

休:正门的检查真是冗长啊。终于进来了。

数马:为了防止可疑的人进来,警备很严厉。

休:这里是桐圣学院吗?怎么一点没有学校的味道?

惠:作为学校来讲,绿化地大了些,校园看上去像是森林。

数马：在介绍学校的小册子上学校说，这是出于学习环境的考虑，目的是为了缓解学习造成的身心疲惫，所以准备了很多绿色植物。

惠：考虑得真周到，这个学校不错啊。

数马：确实调节学习氛围的话这里不错，但是这里的教师就不敢恭维。

惠：教师都不好吗？

数马：讲义都是一成不变，简言之就是死板，一点意思都没有。

休：啊~，我们还是去树林的长凳上睡一会儿吧。

惠：你的话一点没有说服力，与其那样还不如快点进教学楼调查吧。

正说到这里，大家注意到有个女生站在过道处东张西望地似乎在找什么。休决定去和她打个招呼，可正准备过去时，那女孩突然尖叫一声就跑掉了……

休：喂！等一下！怎么？我说我们看起来像危险人物吗？

惠：是有些不寻常。好像根本不想看到我们似的，为什么呢？

休：数马好像认识她。

数马：嗯，是和我同一个年级的，并不是特别引人注目的那种。

休：好！我们去查查她到底在找什么？

数马：我们没有那个时间，院长在等我们呢。

休：哦，那还是快去吧。

数马：我们动作太慢了，这样会迟到的。快走吧！

休：我知道，不过这个绿化地也太大了点。

惠：是啊，不管怎么说都是太大了。

休：还没到校舍吗？

数马：已经看得到了。

休：有圆形的大厦和普通形状的大厦。哪一个是校舍呢？

数马：圆桶形的是教学楼，里面有教师和教师办公室。通常学生们出入的也是这幢，这才像个学校。

惠：那形状普通的那幢呢？

数马：那是管理办公楼。里面有院长室、事务室、仓库，还有资料室。

休：嗯……

惠：休，你又在感叹什么？

休：啊，没什么。我在想在那幢圆形大楼里讲课还不错。大楼形状挺奇特的，那教室是怎么样划分的呢？

数马：桐圣学院的宗旨是宁缺勿滥，因此不需要很大的教室。教室小也好，形状怪异也罢，都没问题的。

休：是那样吗？

数马：好了别想那个了。时间快过了。快去校长室吧！

院长室

数马：打搅了。

长谷川：等你很久了，迟到了哟。

数马：DDS 的各位，我面前的这位是桐圣学院的院长长谷川加代子。

休：初次见面，我是休，这位是惠。

惠：我是美南惠，请多关照。

休：你认识数马吧？

长谷川：当然！是我让鸣泽来这里旁听的，怎么样？鸣泽君，下定决心要正式来这里念书了？

数马：嗯……还没

长谷川：还要考虑吗？你也稍微考虑一下我的难处好吗？

数马：院长先生，现在有更重要的事问你

长谷川：那好，入学的事下次再说，先谈案子。你们想问什么？

对话

1.有关盗窃案(对话2遍)

案子有2件。一件是教师办公室里还没批阅的试卷失窃。那个办公室是为每个教师准备的,独立办公室。另一件是资料室里的盗窃。因为资料室里有学生的资料,关系到学院的信誉问题,影响比办公室的失窃案严重,为了暗中解决案子所以才请DDS帮忙。

引出答卷　被盗现场、资料被盗现场

2.答卷失窃现场

现场是杉田老师的办公室,当时房间上着锁。虽然当天有人向警卫室借过钥匙,但是办过手续的。

3.资料失窃现场

进入资料室的钥匙卡带有类似GPS(全球定位系统)的装置,能自动发送信息(闪光その键……)。根据当晚值班警卫长的描述,系统记录下了该卡在当日曾在案发现场附近徘徊。

引出话题:山田办公室的钥匙

4.杉田老师办公室的钥匙

拿走钥匙的是桐圣学院出版社的社员,不过那时答卷还在。该社员当时和一名学生在一起,2人知道答案在那。在归还钥匙卡时那名学生有机会行窃。长谷川怀疑这名学生是最大的嫌疑,因此把她叫到校长室来了。

这个时候长谷川刚才提到的那个有嫌疑的学生也来到校长室,正好就是众人先前在过道遇到的那个女孩。

长谷川:前天下午她和宫本一同去过杉田老师的办公室。

休:宫本是院出版社的职员吗?

长谷川:是的,他和这个学生是最后见过答卷的人。

成濑:你有什么事?

长谷川:这些是调查案子的人,你要如实说明前天的情景。

休:(院长看起来一口咬定她就是犯人)

成濑:我没有偷东西。

长谷川:你还要狡辩吗?

成濑:……

休:看来她很倔,打算一直保持沉默。

惠:(休!轻点,会被听到的)

长谷川:快对他们说前天的事吧!

成濑:我是……

数马:是成濑由香吧?

成濑:哎?!

长谷川:鸣泽君认识成濑?

数马:曾是我的同班同学,一个月前转校了。今天我是头一次在这个进修学校里碰到她。是吧,成濑?

成濑:是的……

休:(有认识的人在场,她应该会放松些吧?)

惠:(应该是。)

成濑:你们想知道什么?

询问

1.案发当日(询问2遍)

她和宫本是在上下学的时候认识的。成濑在案发当日的下午和宫本相遇时宫本拿着杉田老师的参考书原稿。

2.杉田的办公室(询问2遍)

成濑和宫本把装了题集的箱子搬往杉田老师的办公室。杉田老师当时到兄弟学校去了,宫本就拿着杉田的钥匙进去的。后来宫本有急事跑开,成濑就接过钥匙。成濑关上门就去了警卫室还钥匙,当时的警卫也记得这件事。

3.答卷(询问2遍)

就放在杉田先生的桌子上,当时宫本拿着原稿走后成濑就关上门去了警卫室,她可以肯定她走时答卷还在桌上。

长谷川:答卷失窃大致就是这样,明白

了吧？确认答卷在桌上后拿着钥匙的是成濑。你与宫本分开后回来过吗？

成濑：没有回来过，没有偷。

长谷川；别撒谎，除了你没人能偷了。何况照你平时给人的印象，也不是不可能偷的！

成濑：我没有做，没有做！

长谷川：另一个案子也是你犯的吧？

惠：啊，等一下，院长，不一定是她做的呀……

成濑：够了！

长谷川：怎么？你说要我们一方做出让步？

成濑：我已经无话可说了！反正你们大家都咬定我是犯人。要说我是犯人就拿出证据啊！恐怕没有吧？我没有偷！

长谷川：真是个固执的孩子。

休：另一件案子里这个学生也有嫌疑吗？

长谷川：这个学生原本就品行不端，是个问题儿童。考虑到我们学校的防盗机制，也只有她可能了。找到证明她偷答卷的证据后，另一桩案子她也可以招供了吧？

休：等一下，我们的任务不是指出犯人，而是找出真相。这才是 DDS 的职责。

长谷川：我不明白了。哪里不一样？

惠：院长一口就咬定成濑是犯人。

休：也许真相不是那样。

数马：调查这个真相是 DDS 的职责。

长谷川：什么啊？要是严刑逼供的话犯人就不会狡辩了吧？要是有什么发现就通知我。

走廊上

休：她总是强调那个女生就是犯人……

数马：但是证据对成濑很不利。

惠：所以说啊，那种话不能想当然地说。成濑一定也是因为那个才产生抵触的。

数马：不是那样，她在学校就是这样。从不多说一句话，是个很孤僻很冷淡的人。因为那个关系，朋友也很少，在班级里很不合群。

休：啊，等下有必要单独和她谈谈。

惠：找院长不在的时候。

数马：当务之急我们能做些什么。

休：我们还是先调查盗窃案。

前往校舍外道

休：这就是第一次碰到由香的地方。

惠：那时由香好像在找什么？

数马：未必是在找东西，她总是一副对别人的事漠不关心的样子。

惠：这和由香的表现有什么关系吗？

数马：刚才她看到我们就逃跑也能说明这一点。

惠：说到这个，一直逃学的不是休吗？

休：啊，小惠真过分。我可不逃学！

惠：抱歉，纯属玩笑。可是……难道数马也和院长一样怀疑成濑吗？

数马：这个，还没找到详细的线索前什么都不能断言。所以呢，我们不能再磨蹭了。

调查

1.草丛里的黄色小球

是一个脏兮兮的网球（闪光　道端の……）

前往教学楼入口（授业楼の入口）

休：好了，我们调查调查教学楼吧。

上岛：你们不能随便进去。今天好像没有课吧，你们要干什么？

休：抱歉，请问你是？

上岛：我是警卫上岛康之，一看不就明白？

数马：院长告诉你我们的事了？

上岛:嗯,什么?等等,我好像在哪里见过你。你是这里的学生?

数马:我是旁听生鸣泽。这是学生证,我可以进去了吗?

上岛:不行,不行,我不知道你们进去要干什么。

数马:为什么不行?

上岛:盗窃事件发生后上头就关照要加强戒备,我这个保安可不想惹火上身。正因为正门的戒备严厉了,案发现场的戒备就更要做好些。

休:正门的戒备,我们来时已经领教过了。

惠:是啊,正门检查的时候花了不少时间呢。

数马:有学生证的都这样,对外人就更严厉了。

休:那样说的话外人犯案的可能性就很小了,犯人应该就是在这个进修学校内的人。

数马:换言之,学校成员犯案的可能性很高。

惠:也就是说是学生和老师性质的职员们做的。

上岛:你们在嘀咕什么?看来是忘证件了,明天再来吧。

休:抱歉,院长有没有和你说过委托DDS调查案子的事?

上岛:DDS的侦探要来倒是听到过,难道你们就是?

数马:正是。

上岛:啊!抱歉!是我太坚守岗位了。

惠:(有自己说自己坚守岗位的吗……)

数马:(是有点麻烦,我倒宁可现场的警备松些。)

上岛:本人……啊,不。我对这个警卫工作总是很认真的。我敢说案发当天我也是没疏忽,然而事情还是发生了,我想也只有加强警备了。

休:我明白,我明白,你不用解释了(态度变得还真快……)

数马:那我们能到教学楼去看看吗?

上岛:当然可以,请进吧。有什么事到警卫室找我。

数马:你觉得这个警卫怎么样?

休:一听到我们是DDS的,态度马上转变了。

数马:不过还有一点很奇怪,你们不觉得他好像在声辩自己不是犯人似的?

惠:好像真的是要声辩……,有可能是犯人。

休:就算他有这个嫌疑,还是不能确定犯人的身份。

惠:嗯!快点去调查教学楼吧。

移动到 教学楼走廊

休:哈,我们在圆形的教学楼里了。

数马:嗯,如你们所见,教学楼外侧是走廊,内侧就是教室。

休:那么,教室里就是没有窗户的咯?

数马:努力学习的时候哪有时间看窗外?

惠:那么杉田老师的办公室在?

数马:我也没去过那,还是看一看楼层的地图好了。

休:啊,地图有了。

惠:杉田老师的办公室是出电梯后向左走。

休:好我们走!小心点,那是案发现场。

进入杉田老师办公室

休:打搅了,这里是杉田老师的办公室吗?

杉田:是的!我就是杉田笃志。

休:(啊,这个人看起来很可怕。)你好,

我是休,还有我的同学——小惠、数马。

杉田:我从院长那听说了,你们是DDS侦探吧?如果要抓犯人我愿意效劳。犯人就是成濑了,要是不给她点颜色看她就……

数马:请等一下,现在还不能那样断言。

惠:为什么杉田老师认为由香是犯人呢?

杉田:成濑她成绩差,学习态度也差。

休:瞎扯!那样就能说她是犯人?

杉田:不是瞎扯。犯罪总和成绩不好挂钩的,成绩好的人会去犯罪吗?连学习的毅力都没有的人必然会成为社会的败类并染指犯罪。健康的身心就是健康的学习能力!

惠:(什么思考逻辑……)

休:(照他那样说,成绩不好的我,也是罪犯了。)

数马:很多罪犯不也是高学历的吗?

惠:贪污犯里边有很多就是大学里走出来的官僚。

杉田:那是他们走进社会后就忘了学校的教育。真正要学习的人就不会……

休:(再说下去就收不了场了,还是换话题。)抱歉,我们想问有关案子的事情。

对话

1.案发当时

当天杉田老师去兄弟学校,和宫本向他交稿的时间冲突了(闪光 宫本さん……)。因为自己错过了事先预定的日期,宫本没有发牢骚,但当天夜里杉田回来就发现卷子没了。

2.房间钥匙

杉田事先向警卫员上岛吩咐,宫本来了就把钥匙给他。

引出话题:资料室的钥匙

3.成濑

杉田对成濑非常不满……

4.资料室

杉田认为这个钥匙不可能被简单复制,即排除了钥匙有2把的可能。

调查 书架上的书

书架非常整齐……

回到 教学楼入口

上岛已经离去。他之前听到DDS后态度180度大转弯,莫非其中有隐情?

前往 警卫室

上岛:啊,DDS的各位,辛苦了。

休:我们想问问上岛先生当时的事。

上岛:好,请便。

对话

1.案发当日

和杉田所述一致。杉田事先亲自来保卫室委托上岛,等宫本秀久来了的话就把钥匙给他。

引出话题:宫本秀久

2.答卷

上岛并不清楚答卷的具体内容,不过他说在学校里经常有盗窃卷子卖给竞争学校的事。

3.成濑(对话2遍)

成濑当时的确来还过钥匙,准确时间记不清了,大致是在日落前(闪光 正确な时刻……)。之后钥匙就一直放在保卫室。

4.宫本秀久

上岛说他每天在出版社和学校间忙碌,是个敬业的人。

调查

1.墙上的钟

数马惊叹即使和他的手表比起来也分毫不差。可是为什么上岛不记得成濑来的具

体时间了？上岛他狡辩说，因为他觉得看时间很麻烦，他只看下班时间。

2.墙边的保险箱

存放钥匙的地方（闪光　键を保管……）。似乎在敬业的保安上岛的眼皮底下偷走这些东西是很不容易的噢？

出了教学楼来到校园外的走道，遇见成濑

休：啊，成濑。

惠：她还在找什么东西啊。

成濑：啊……

休：一看到我们就逃……喂！

数马：危险！慌慌张张的，跌交了吧。

惠：你……没事吧？

成濑：离我远点，不然会被看成犯人的帮凶的。

休：还好你没有受伤。我叫休，她是小惠。你认识数马吧？

惠：我们是来调查案子的。

数马：对我们说说案子的详情吧。

成濑：你们是照院长的话来找我犯案的证据吧？

数马：我们像是那种人吗？我们DDS的侦探绝对不会抱着成见调查！

休：是的，我们侦探正是为了调查案子找出真相而存在的。

成濑：……

惠：你在找什么东西？

成濑：没什么……告辞。

（闪光 证物更新 成濑的网球）

休：是你掉在这的吗？

成濑：啊，那个网球是我的。

休：那还给你。是吧，小惠、数马？

惠：当然咯！

休：还给你。

成濑：啊，我还以为再也找不到了。谢谢！数马也认为我是犯人吗？

休：这个还不好说。

成濑：什么啊?！对我小恩小惠的，原来是想骗我！怀疑我就直说好了！

惠：不不，我们的任务就是找出真正的犯人。

数马：现阶段成濑和其他涉案人员都有嫌疑，所以不能断言成濑不是犯人。成濑确定自己不是犯人吗？

休：如果由香不是犯人，我们一定极力为你澄清！

成濑：我……不是犯人。

休：那么再详细说说？

询问

1.案发当日

当时2人将讲义搬到杉田的办公室内。（闪光　运んで……）

2.杉田老师

杉田老师对成濑有成见，所以那是成濑第一次进入杉田办公室（闪光 だから……），当时房间里乱糟糟的，连站脚的地方都没有。

3.答卷

当时是放在信封里的（闪光 答案用纸は……）。当时宫本打开信封确认过里面有答卷，还念出了成濑错误的答案。

4.杉田办公室的钥匙

进办公室前一直都是宫本拿着钥匙，后来出办公室时他摔了一跤，为了拾掉到地上的书而暂时将钥匙扔给了成濑，成濑还帮着收拾。拾好之后宫本连声道谢，但他似乎更关心原稿，急忙查看有无缺损。然后他和成濑告别，而成濑来到警卫室归还钥匙。

移动到院长室

长谷川：怎么样，查到什么了吗？

休：不，还没有。

长谷川：怎么还游哉悠哉的？我可是因

为 DDS 的大名才找你们调查的。犯人已经确认了，证据也很快能找到吧？

休：不，还不能确定成濑就是犯人。

惠：为什么院长一口咬定成濑是犯人呢？

长谷川：那当然，拿钥匙的是成濑。要不是她爸爸，她根本别想进这个学校。

休：（她爸爸？数马知道她爸爸的事情吗？）

数马：（学校里传闻她爸爸是某一线企业的头目。是有社会地位的，所以能让成濑进这个学校。）

长谷川：学校的运营需要有背景的家长支持。因此，就算像成濑那样的差生，也有让她留在这里的价值。她爸爸有很大的财力和影响力（闪光）

休：（也就是很有钱。成濑如果是犯人，她爸爸就要付出很多赔偿。院长她一口咬定成濑是为了这个吧？）

惠：我不那样认为。

长谷川：我知道你们会那样想。但是我作为这个学校的经营者，必须照顾到教师和管理人员的生计。在竞争激烈的学校界不使点手段是不能生存的。

数马：啊，这也不是不能理解。

长谷川：对学校来说，要是有恶评的话就完了。所以这次的案子如果不能快速解决就麻烦了。早点完事我也就安心了，拜托了！

休：（她总算说出拜托了。）

数马：我们会尽力的，但成不成我们就不敢说了。

经教学楼入口来到教学楼走廊

休：有谁走过来了？

取访：啊，鸣泽君。和你一起来的都是 DDS 的吗？

数马：嗯！我们正在查案

取访：我从院长那听说了。大家好，我是取访宏美，是这里的教师。

休：我是休，这位是小惠。

惠：请多关照。

取访：是这次调查案子的小侦探啊。加油哦！不过我有些吃惊呢，没想到鸣泽君也是 DDS 的一员，为什么要瞒着我呢？私底下也不告诉我。

数马：也不是要特意隐瞒，而是不想张扬。

取访：我和案子没什么关系，所以也不能提供什么大线索。要是有什么问的，就到我办公室找我。

数马：好！那到时候就麻烦你了。先告辞。

休：她看起来不太像老师啊。

数马：是的，她是这个学校少有的，对学生很亲切的人。

前往取访的办公室

惠：打搅了……呀！这里怎么……

取访：啊，欢迎光临寒舍。

数马：这个寒舍也太……

休：连站脚的地方都没有……

取访：啊，今天还没有打扫。

惠：跟杉田老师的房间相比真是天壤之别。

取访：怎么说好……人各不同嘛。杉田老师他太军事化了，我不喜欢。我总是说：房间朝向相反的话，里面也应该完全不一样吧。

休：房间的朝向相反？

取访：我和杉田老师的屋子是呈线对称的。

休：啊。线对称……

数马：看平面图。

休：啊，就是这样的关系啊。东面是杉田的房间，西面就是取访的房间。

取访：对了，你们是来调查案子的吧？我真有点兴奋呢。

数马:取访老师,我们可不是在儿戏。

取访:我知道,我只是觉得可能自己和案子有关。

数马:我想老师还不至于是当事人。

休:那我们了解一下情况吧。

取访:好的,想问什么?

对话

1. 案发当时

取访老师当天都在上课(闪光　わたしは……),没回过办公室。在教室和宫本聊过会儿天。

2. 成濑

取访坦言成濑成绩不好,不过她并不认为成绩就是一切,这一点和杉田老师不同。并说成濑她总是旷课到休憩森林去(闪光 ただ……),也就是教学楼和管理大楼后边,那里有很多小猫小狗之类的动物。

3. 房间钥匙

这个房间的钥匙和杉田那里完全不同,是把普通钥匙,真的很奇怪!取访老师又打岔说这里和案子没有关系(闪光　ほら……)。一再追问下得知,原来是因为她把钥匙扔在了办公室,而任何人可以从办公室拿到她的钥匙。

调查

1. 地上的书

散了一地……(闪光　すごい……)

移动到　讲师办公室

休:这里就是教师办公室吗?像学校的职员室一样。

数马:是比不了职员的艰辛,但也要处理很多学生的事。

宫本:你们是这里的学生?我是这个学校附属出版社的社员宫本秀久,请多关照!

休:啊,你就是宫本老师,久仰。我是修,他是小惠,还有数马。

宫本:你就是鸣泽数马?久仰,你是长谷川院长期待入学的超优秀的旁听生。虽然有点突然,但为了桐圣的繁荣,我也恳请你进入学院。你是来办理入学手续的吧?那样就好。

数马:不是,我是来调查盗窃案的。

宫本:啊?侦探游戏?我小时候也很入迷。

惠:不是!我们是院长正式邀请来调查案子的。

宫本:啊,真令人惊讶。优等生就是不一样!

休:(他好像还不知道我们是 DDS 的。)

数马:(知道的人少些不是更好?)

宫本:有需要帮忙的地方就找我,我对这个教室很熟悉的。不过因为义务的关系我经常不在办公室,而且对远离现场的这个办公室了解很多也没意义吧?

对话

1.案发当日(询问2遍)

宫本当日和成濑一起搬运书籍(闪光 そうそう……),也就是杉田老师主笔的新习题集。

2.杉田老师的休息室(对话2遍)

和成濑的描述完全一致。

3.成濑

成濑实际上还是个不错的孩子。当天宫本的确是打开了装答卷的信封,并指出成濑一个非常低级的错误。时间是傍晚(闪光 ええと……),因为从走廊上可以看到窗外的夕阳。

移动到教学楼入口,再移动到休憩之森

刚一进入森林，大家就听到狗叫的声音，同时还有女孩的声音，似乎喊着佩罗。正在这时，一条狗突然扑到休面前……

成濑：啊，佩罗！

休：由香？

成濑：佩罗，别搞。到这边来。

数马：这条狗叫佩罗吗？

成濑：别靠近佩罗！佩罗你也真没用，看到人就这样。

数马：啊，也别逼它，毕竟是条狗，你训斥它也不会马上懂你的意思的。

成濑：是吗？

数马：来，佩罗。

成濑：看来数马君对训狗很有心得啊，我原以为你是个冷淡的人呢。

数马：因为我家里也养狗。这狗是成濑养的吗？

成濑：不是！

惠：怎么回事？

休：我明白了，不应该说是养的，而应该说它是由香的好朋友。

成濑：确实佩罗是我的朋友，但也不是那样的原因。

休：不懂……

成濑：它不是我养的，它原本就住在这。

惠：为什么不养到家里呢？

数马：亲子交流不是很正常的吗？

成濑：不行，新爸爸很忙，行不通。而且他说过他喜欢猫而不是狗，所以他一定会反对的。我只好把佩罗养在这里了。

惠：然后学校的人也要赶它是吧？

休：原来……不如我去联络健康所吧。

成濑：佩罗的事要绝对保密噢。

休：我们刚才也被佩罗吓了一跳。

数马：放心，我们不会说的。

成濑：谢谢。

数马：哎？佩罗，又要上哪了？

成濑：真的要保密，知道吗？告辞！

前往院长室，对话后回到休憩之森

佩罗：汪！

休：怎么？又吓我一跳，不能那样调皮的哟！

惠：休，难道你能和动物说话吗？

数马：看来休喜欢动物。

成濑：佩罗！

成濑：新爸爸不让养。我妈妈再婚了，现在的爸爸不是我的亲生爸爸。

休：新爸爸不好吗？

成濑：也不是。他们结婚的时候我也祝福他们……新爸爸总是很忙，我没什么机会和他聊。

数马：能和人交流的狗，应该不会惹事的，你没有向你父亲提提看？

成濑：但是，连宫本老师都反对，他说野狗只有栓起来才会驯服……

数马：不用那样吧，也不能全指望狗啊。

成濑：宫本老师也说将原本自由自在的狗狗拴起来实在太可怜了。

休：宫本老师也知道佩罗？

成濑：宫本老师比我更早见过佩罗。他说野狗不可能被驯服，不能养在家里。

休：你相信宫本老师吗？

成濑：我不该相信他吗？

休：啊，我不是那个意思。（她生气了，还是换个话题吧。）我们还要再问问案子。

成濑：你们还想知道什么？

休：你归还杉田房间钥匙是在几点？中途在什么地方停下过吗？

成濑：为什么那样问？

休：如果停下来的话犯人就有机会偷走钥匙。

数马：是的，然后神不知鬼不觉地偷走答卷，并将钥匙放到你那。

休:有那样的事吗?

成濑:你们的好意我心领了,但是那是不可能的。首先,钥匙一直在我手上,不可能有人拿走,其次我也没在任何地方停下过。我不喜欢这个学校,所以路上我一直都和宫本老师在一起,宫本老师离开后我就径直去了保卫室。

数马:你确定?真的没在其他地方停留过?

成濑:嗯!可以从窗外的夕阳来判断是傍晚了。(闪光 **うん 窗から**……)

休:时间是日落前吗?

成濑:错不了,我还的时候还看了一眼警卫室的钟。

休:谢谢。我们会作为参考的。

成濑:佩罗的事一定要保密啊!告辞。

前往杉田老师休息室

对话 习题集

杉田居然忘了宫本委托他写的习题集(闪光 ……问题集)。再三回忆还是断定宫本没有委托他什么习题集。

移动到管理栋走廊,进行推理

长谷川:搜查有结果了吗?

休:还在搜查中。有些情况倒是知道了,因此来向你报告一下。

长谷川:那么给我看看成濑是犯人的证据吧。太好了,那样就可以……

休:请等一下,判决她有罪前先听听我们的推理吧。

长谷川:什么?!怎么回事?

休:是很重要的事……

长谷川:不明白你要说什么,看起来好像蛮重要的。

休:非常重要。

长谷川:那么让案件的当事人杉田老师也来说说吧。该是叫内线出来的时候了,马上叫杉田老师!

杉田老师赶到

杉田:院长!答卷盗窃案真的有线索了吗?找到犯人就是成濑的证据了?

长谷川:这个我也不得而知。那么,既然杉田老师也来了,就快点说明吧?

休:好!你们2位都咬定成濑是犯人对吧?那我就证明,那其实是很武断的。

杉田:我还以为你要说什么呢,真蠢!根据当时判断,犯人只有她了吧?

长谷川:确实像杉田老师说的那样。如果不是那样就要出示证据咯?

杉田:是的!

休:在我们搜集的证据里,有2点与事实不符。

疑问1

选择1:不记得拜托过的习题集(頼んだ覚えのない问题集)

选择2:搬运进房间的货物(部屋に运んだ荷物)

这第一个疑点就是:

杉田说过他房间里并没有什么习题集。然而成濑的证词就不同了,成濑说她和宫本一起搬运的是习题集,这点宫本也可以做证,那么那个习题集上哪去了呢?

疑问2

选择1:杉田的休息室(杉田准备室内)

选择2:搬运教材的房间(教材を运んだ部屋)

这第二个疑点就是:

杉田的房间干干净净,这点和成濑说的杉田房间的脏乱不符。而杉田又没有打扫过屋子,这就是案发现场的矛盾。换言之,成濑进入的不是杉田的房间,而是其他房间!

出示:拿到钥匙的人(键を渡した相手)

上岛是将钥匙交给宫本的,而一般的学生是不可能从他那拿到钥匙的。另外,既然成濑和宫本都看到有习题集,而杉田老师房间又不可能有,那就说明,成濑进的不是杉田的房间。那是……

出示:取访的休息室(取访准备室内)

在这个学校里乱成那样的就只有取访老师的房间了。犯人就是利用成濑对学校相似房间不熟悉而使成濑误以为进的是杉田老师的房间。

这一系列疑问虽然还不能找出犯人,但已经可以排除成濑的嫌疑了。剩下的就是要确定嫌疑人。

选择　宫本秀久

数马:休果然也是那样想的。

休:没有其他可能了。宫本熟悉这里地形,他是不可能搞错房间的。退一万步说,就算他不知道,到了开房门的时候也该发觉搞错了。

惠:换言之,宫本知道去的是取访的房间。

数马:故意使成濑产生错觉。假设宫本是犯人的话那房间里有答卷也不奇怪——真正的杉田办公室的钥匙就握在他手上。那么犯人接下来的行动就是:首先到警卫室拿走钥匙,再去杉田老师休息室拿走答卷和原稿,然后把它们放到取访老师休息室内。

惠:而谁都能轻易地从办公室里拿到取访老师的钥匙。

数马:也就是说,犯人当时同时拥有杉田老师和取访老师房间的钥匙,他作好准备后让由香帮忙,也是为了让她做证人。

惠:因为这才要她去搬根本就没必要搬的习题集吧?

休:毫无疑问是搬到取访老师的房间。可是他给成濑在那里看了答卷——那是杉田老师才可能有的东西——所以由香自然以为去到的就是杉田老师的房间。

休:为了继续这种假印象,还给成濑读了答案。

数马:而且在走出房间后故意摔倒把书撒了一地。这样成濑就很难还钥匙了。

惠:杉田房间的门锁上而没有钥匙的话就进不去。

休:所以没有钥匙的他也就不会被指认为凶手了。

数马:他早预料到成濑会被怀疑成犯人,

问题解决了一个,但是丢失的学生资料的嫌犯还要继续寻找。

(附:既然已经确定了罪犯,那么之后的调查也就没有什么太大的意义,因此采用简单的流程)

到　憩いの森

与由香对话(得到 ペロの行动)

1.事件当日のその后

2.资料室の键について

3.问题集を运んだこと

移动　杉田准备室

与杉田对话

1.资料室の键について

2.保管ポケットについて(闪光　保管ポケットの位置)

3.当日のその后の行动

移动　取访准备室

与取访对话

1.资料室について

2.准备室の键について

3.保管ポケットについて

对话后调查

调查右侧地上乱书堆处的书箱（得到埋もれいた箱）

到　院长室

与长谷川对话

1.资料室の键について

2.事件当日について(第2次对话时得到　长谷川のアリバイ)

到　资料室

调查地面(得到　**お**菓子**のかけら**)

到　警备室

与上岛对话

1.资料室の键について

2.敷地へ出入りするもの(得到　犬の鸣き声,追加新话题)

3.事件当日のその后(犬の鸣き声　更新)

到　憩いの森

再次遇到由香与之谈话（得到　**ペロのテリトリー**）

再到　取访准备室

与取访对话以下话题

1.资料室について(进行人物选择:杉田笃志,然后再交谈此话题)

2.准备室の键について(诹访准备室の键　更新)

到　杉田准备室

与杉田对话

资料室**の**键**について**(线索追加)

到　讲师室

与宫本对话

1.成濑と别れた后

2.管理栋について

调查 办公桌中间

再到　院长室(已追加了一个新的话题)

警备室**のパソコン**

交谈后来到　警备室

与上岛对话

资料室**の**键**について**(了解到了当时的电脑记录)

再到　憩いの森

对话时谈到移动路线（得到　移动径路**の**一致）

此时增加地点"非常阶段"

到"非常阶段"

调查非常阶段

调查地面(得到　**お**菓子**のゴミ**)

调查铁门下端（得到　非常阶段**の**格子户）

再到　管理栋廊下

可进行最终推理举证

首先要列出三项证物:

お菓子**のかけら**、犬**の**鸣**き**声、移动径路**の**一致

人物选择:

宫本秀久

再选择:

保管**ポケット の**位置

接着最后选择:

取访准备室**の**键

（第三章·完）



大名行列

在DDSQ2的第4话中，曾提到过一个叫“大名行列”的江户时代的活动。那么，什么是大名行列呢？

1. 大名行列是什么？

江户时代的大名（也就是现在日本某县（当时是国）的“国主”）们因为公务（比如参勤交代）外出的时候，根据俸禄和等级而规定的警护、仪式，以及搬运物品而往来的（非常长）队伍的名称。



2. 什么是参勤交代？

参勤和交代事实上是两个概念。

参勤：就是大名们为了向将军表示忠心，而去江户的将军府进行参拜的活动。

交代：大名向所表示忠心过的将军请假（完成了“参勤”），从江户回到各自的领国（大致就是现在的各个县的划分范围）就任。

最早的参勤交代始于宽永12年（1635年）第3代将军家光发布的武家诸法度（后来演变成武家法典）。

各个大名的妻子住在江户，而大名自己则在领地和江户轮流住一年，但后来规定大名（以封地大小作为标准）3年中有一年要在江户，其他时间以百日为一任期。这些都是到了江户末期的后话了。

3. 在武家诸法度上也规定了大名行列的规模，大致如下：

年俸20万石以上：有15~20名骑兵、120~130名足轻、250~300人的杂役（搬运等）





的部队了。

参勤交代的时间，外样大名大约在4月，谱代大名则是6月或者8月。还有，东国大名和西国大名是分成两组的，东国大名在参勤的年份和西国大名交代的年份是相同的，也就是两国轮换进行参勤和交代。

年俸10万石以上：有10骑、80名足轻、140~150人的杂役

年俸5万石以上：有7骑、60名足轻、100左右人的杂役

年俸1万石以上：有3~4骑、20名足轻、30人左右的杂役

不过上面的只是规定，与实际上的大名行列还是有些差别的，而且不同地方的大名行列之间也存在着差异。

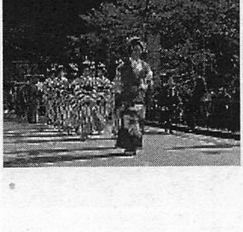
这里要提一下的是，所谓骑兵（马上），不是普通意义上的骑兵，而是指骑在马上的武士，除他一个人外，周围还有给他提枪的、拿行李的、牵马的等等数十人的随从。所以20骑的话，大约就是200人左右

4. 最大规模的大名行列

江户史上人数最多规模最大的一次行列是加贺藩，约有2500多人，鹿儿岛以及岛津也有1200人的记录。

最初的大名行列是各大名为了炫耀自己国土的“丰饶”，部队的武勇强大而进行的一种攀比活动，所以是非常华丽而壮观的，但后来终于经不住巨大的经费消耗，慢慢地也就简朴了起来。而到了现在，大名行列已经成了一种民俗表演活动

PS：其实大名行列这种活动本身是当时江户的将军用来牵制各个大名，不让他们坐大的一种手段。（每年都要这么来上一下，确实很浪费人力物力……）







逆转之后……

逆转的1~3已经全部结束了，可以说，剧情上基本已经完结了。任何的增加或删减都会破坏这款游戏的完整性。而现在则是想探讨一下，逆转裁判今后发展的种种可能。

文/无齿的情兽

上篇
逆转的周边发展

逆转这个GBA游戏很有可能被做"大"，这是最近很多人越来越明显感觉到的。因此，精明的商家已经不失时宜地推出了逆转原声CD，和手机链一条（自己做梦都想入手啊T_T），现归结如下：

1. 书（以故事情节为主）

不用说了，小说是最有可能出现的。光是想的就要留口水了，用另一种方式叙述故事，全新的剧情配合令人怀念的人物（妄想ing……），不过先例似乎比较少（自己才疏学浅，可能有讲错），但是把目前的剧情做成剧本小说，然后对某些地方改进绝对是可行的（像金田一小说版一样，证人全部证词讲完后，还可以在下一页之前来个"请指出刚刚的第几句证词和哪个证物矛盾？"的读者游戏）。君不见多少名电影靠出版剧本集、小说版又狂捞一把的？

不过，如果把读者已知的剧情写成漫画或是小说，可能只有死忠和收集癖狂人会去购买吧？因此纯粹剧情好像可能不行……

可能实现化程度：60%

2. 各类其他类型游戏

参见下章

可能实现化程度：75%

3. 生活用品类

其实所有的人气作品几乎都会出周边，不要以为周边只是简单的人偶。出得最多，同时赚得也最多的就是生活用品类了（因为使用范围广）。看看口袋妖怪的发展就知道了。

如果日本的狂人真的发作，你将会看到如下场景：

逆转市，游逆转同好Fans组成的一个城镇。

此城镇有最好的法律运作系统！

以逆转市中的一家为例子。

成步堂家：

此宅居住者在自己家的外面贴"成步堂法律事务所"。

门铃的声音是"异议あり"。

柜子里的西装一定是蓝色的，上面还有一个辩护士徽章。而且西装还是那种分季节穿的（当然也有西装睡袍）

洗手间里一定有发胶，牙刷的柄上肯定有一个成步堂的头像。

男主人姓成步堂，女主人绝对是"真宵"、"冥"、"御剑"（呃……）等逆转人物名字中的一个。如果没有女主人，那么男主人的女朋友一定符合上述条件。如果男主人没有女朋友……那他养的宠物也肯定会符

合条件。

手机是游戏中成步堂用的那一款，铃声一定是"大将军"。

方向盘上一定有一个印着成步堂头像的方向盘套，汽车喇叭发出的声音是"待った"。(也可能是"阿嚏")

家里的扑克一定是特制的：JQK 分别是 1~3 话的坏人头像，背面是逆转裁判的 LOGO。

CD 机里放的一定是逆转裁判的配乐。

从靠垫到信用卡，从吉他的背带到马桶盖，从吃饭的碗筷到墙上的挂钟，从洗脸的毛巾到小小的 ZIPPO 打火机，从鼠标垫到不干胶贴纸等等等等，都一定是成步堂 LOGO 版本的……

以上是作者无责任 + 无厘头幻想，如有雷同，实属巧合。

可能实现化程度：30%

4. 电影、电视(包括动画)

据传逆转即将推出电视剧，而且还是自己最最喜欢的松岗 昌宏（《感应少年 EIJI》中的明日真 映儿，日本超人气组合 TOKIO——东京小子成员）和仲间 由纪惠(午夜凶铃中的贞子，绝对美女)主演的。对于这一情况，自己想说：如果真的出来了，那么逆转在中国的人气将得到极大的提升。中国 12 亿人口，日剧的人不是少数，但能接触 GBA 逆转裁判并投入其中的一定是较为稀有的。如果以日剧(或动画)这种方式来进行传播的话，后果绝对是……(只要看看现在的动画市场情况就可以猜出个八九不离十了。)

可能实现化程度：95%

PS：自己对松岗 昌宏、仲间 由纪惠的表演功力绝对有信心！无限期待中……

5. 手办(或模型)、同人及相关作品及其他可能

手办，就不必多说，经典作品模型化是一定的。鉴于芭比娃娃的例子，为了满足某些恶趣味，可能厂家还会推出逆转裁判的缩小版法庭、可换装的人物模型(人物模型可能还会带有发声功能)。

同人作品集，其实同人作品并不是不会被官方重视，好的同人作品也有可能被收录出版(前提是素质要高，且符合官方的设定及人物精神)。但是现在看来逆转要出同人集是不太可能的。可能出现的方式是官方人物设定画集的出版 + 漫画名家的同人作品 & 授权作者的同人作品。

可能实现化程度：模型为 65%，同人或相关作品为 20%。

6. 其他可能：实在是很难想像了。黔驴技穷……

下篇
逆转的可持续发展

CAPCOM 一向是吃系列饭的。逆转裁判的人气那么高，不可能置之不理，也就不难想像以逆转为基础出现其他游戏。

1. 各话人气人物外传

在众多的游戏类型中，最有可能是推出逆转前传、后传、外传什么的。比方说前传，狩魔 豪、御剑父亲等参与的 15 年前的 DL6 事件的详细篇章。但叔伯辈的可能没那么快。

外传多得不得了，比如

《灵界裁判——千寻与千的灵界逆转》

《我是检控官——御剑、冥篇》，男女 Fans 各捞一把。

后传的发展也比较大，如：

《大将军裁判——大潼九太+春美》

第一话是前作主角在婚礼上双双挂掉，然后，爱与和平的战士，大将军登场，锵锵锵~。可以讴歌当年的案件对他们幼小心灵的影响，然后……估计会是10年纪念吧，呵呵。

2. 反逆转

你所扮演的仍然是成步堂，但是你的位置变成了检控官，你要想办法推翻对手和犯人被告的谎言。阻止对方逆转。游戏方式也有很多，比如迫使对方提出不合理的逆转使信赖度下降，或者利用种种证物推翻对方的逆转。是比较考验玩家技巧的一种冷饭（老鸟可能爱吃）。

3. 犯人的逆转(杀之屋)

你扮演犯人的角色，你的任务是完美犯案，使得你的对手成步堂无法给你定罪。犯案后利用手里的道具，使成步堂龙一因为证据缺失或者推理错误，进而使自己得以脱身。另外还可以系列犯案，且每次的对手也发生变化，像冥、御剑等，都可以成为对手。

不太现实的想法，毕竟游戏的立场不好，如果因此而培养出一批完美作案的高手，后果不堪设想……

4. 其他形式的逆转系列

a.《逆转麻将》

方块等小游戏平台，体育类也可以。这个国粹到日本后是发展得一塌糊涂，已经数不清有多少游戏和这个东西有联系了。逆转做成麻将一定也很好玩，想一想，和成步堂等人一起玩麻将，吃、碰牌的时候大喊“待**っ**た”。每个人还可以设定技巧，如GOD的动感光波——强制换牌，绫里真宵&千寻的灵魂透视——看对手手中的牌等等都会很有意思。

b.《逆转RPG》

连MARIO都可以有RPG，有什么理由逆转不来一次呢?!

不过对于逆转比较难做，因为逆转本身是AVG，要做RPG应该是换换脸，身体不动的那种。（小品类还是可以的）。

举例：

成步堂律师所接到案子，开始调查，某些地方换真宵调查时会得到不同的证物。

战斗时，根据对手的不同动作，出示不同证物，给予对方不同的伤害（其实是心理打击）。心理值归零对手就会说出真相或引出另一个人物，如果自己出错了证物就会导致信赖度的降低。降低到零你就完了。

c.《逆转快打》

不要打我，我一开始就说了，随便想像的。逆转确实可能往这条路上走，因为CAPCOM本来就是吃这碗饭的。

名字我都想好了：华丽的犯人大集合——对战脱身无罪。

历代犯人都有各自的招牌动作，而且犯罪技巧都很棒（拿来做必杀），还可以设定野兽形态（变身），再像侍魂一样把秃子法官做黑子（笑）。

想象：

山野星雄(肉脚)VS姬神

山野星雄扔出思考者(下前 拳)，姬神小姐报以冷酷的微笑(后下 拳)化解。

……

变身后，山野扔出“假发”（下前 拳）。姬神小姐发出超必 “黑社会召唤”（下后下后 拳）。山野星雄施展特殊技——“扭动的身躯”（后下左下 脚 可闪避一般攻击）。可惜人家是超必。击中后山野口吐白沫倒下（血槽空）。之后警车登场，带走山野，法官宣判姬神无罪。

d.《逆转大富翁》(含模拟类)

这个游戏主要是考虑到女玩家。

不过和通常的大富翁一样，玩家可以选择一个角色(千寻、成步堂、御剑等)。游戏中有两个指标——人气度和资金，任何一个指标为零都会使游戏结束。每个玩家刚开始拥有一定的资金（根据游戏中各人的情况决定)，可以买地，但不是靠收路费发家，而是要靠在自己地皮上的建各种建筑(建筑每月都会消耗资金，可以选择关闭、开启建筑来改变资金的收支)来增加收入。

简易法律事务所(1级建筑)

把每月的人气度的5%转换成资金。每升一级+5个百分点。(共4级，可升3级)

简易法庭(1级建筑)

每月受理一次案件，成功解决就会有资金入账，还会提升人气度，反之两者都下降，随等级升高而变动涨幅。(可升2级)

简易黑市法庭(1级建筑)

每2星期可进行一次诬告，要投钱下去，对手也要投，然后宣布判决结果，胜诉的话对手的人气度会下降，败诉的话就减自己的。等级越高影响力越大。(可升5级)

这里只给一个雏形，不知大家会不会接受。

e.《逆转养成》

女性向游戏，玩家扮演千寻君，训练可怜的成步堂。根据各种数值来给予评价等级，然后又根据评价等级来决定可受审的案子，成功解决该等级下的案子后就可以升级。(S级为世界律师，可受理一切案件。最差的D级为旁听律师，只能看电脑审理案件。)

平时利用各种选项给予各种磨练，增加属性。比如训斥会导致成步堂嘴皮子+1~3，自信度-1；夸奖会导致成步堂自信度+2~3，但锐气-2……，以将成步堂培养成S级律师为目标，终极案件就是为在抗战期间受到日本军国主义迫害的中国百姓打赢索赔的官司(以一百个案件为最低要求，姑且称为"百案大战"。肯定会比其他游戏的"百人斩"要更刺激)，让日本政府完全面对罪恶的历史，彻底向中国人民道歉。

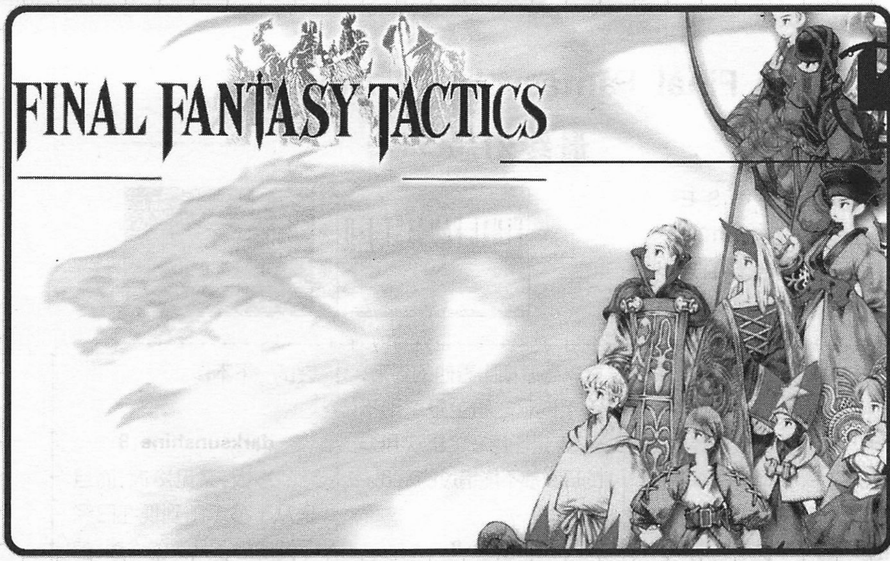
当然可以发展成一个系列的，如：冥磨练倒霉的小御、大场 香驯良可怜的法官大人……残念~

f.《逆转 Online》

网游类的游戏，每2周更新一道推理题。一天只能玩一次，一次只能玩2个小时，可以扮演犯人/律师/检查官。每人有一个小时的时间了解剧情，可以做出各种反应(主要是点选项——有先后顺序，选项的正确与否会影响剧情的发展。为避免优先点选的人有利，开始通过猜拳的方式决定谁有点选的优先权，每次3个人都会有选项点，每次都要猜拳)，最后由事先设好的参数判断出犯人/律师/检查官的胜利与否。设立旁听席，可以看见整个审判过程，别的玩家也可自己发表意见，但不会被主要的3个人物看见。犯人的作用主要是误导，隐蔽自己的证词，但律师/检查官的选项会影响犯人的答辩词。要实现起来有超高的难度，所以仅供妄想用

PS：也可做成现在的形式，但是很难保证剧情的新鲜等方面。

再次申明：以上只是作者作为一个逆转游戏版在游戏完结之后的设想，并没有什么依据。如果你是个逆转的Fans，可以看看自己喜爱的游戏还能给你带来什么；如果不是，那就请把这文章当作一篇无厘头的作品，对此一笑了之即可。



每月都有许多 GBA 游戏发售，令人眼花缭乱。这里会向大家推荐最近发售的游戏中最值得玩的 5 个游戏，让大家能避开 JS 的干扰，把钱都花到最值得的游戏上。

合作网站：WRG 游戏站
版　　主：g11

WRG 游戏站：gba.ouroad.org

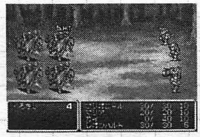
WRG 游戏站始建于 2004 年的 1 月，是大陆唯一的拥有全套正规 GBA ROM 信息的网站，论坛主要侧重掌机游戏的讨论，兼顾电视、电脑游戏。开站以来，论坛上的游戏讨论、游戏测评深受广大网友好评。最近网站又和资深游戏网站任天堂游戏世界合作，联合成立了中国掌机游戏评测联盟，目前侧重于最主流的 GBA 游戏的评论，以后更将延伸到其他掌机游戏（NDS、PSP）上，大家尽请期待。更多掌机游戏的咨讯和内容，尽在 WRG 游戏站，欢迎广大网友访问我们的网站。

Final Fantasy I - II Advance

最终幻想 1+2

制作厂商:S-E
游戏容量:128M
语种版本:日版
发售日期:2004.07.28





luan:9

虽说是一款冷饭游戏,但是作为 RPG 最为经典的系列之一,本作除了保持原有的优点外还增加了很多新的要素,可以说是近期 GBA 上素质最高的 RPG 了。

G11:10

在我心中永远的神作,从 FC 版开始,之后的每一个版本都曾玩过。从发售之前就高度期盼着他的到来,入手试玩之后更是感动不已,这是任何一个喜欢 RPG 的玩家都不能错过的游戏。

aironline:8

FF 这款伟大的 RPG 系列的原作,本月最不容错过的游戏。与之前的各个版本相比,本作更是加了很多新的元素,所以不管你有没有玩过之前的版本,都可以尝试一下本作。

darksunshine:8

冷饭,又见冷饭,而且是从十多年前到现在已经不知道炒了几次的冷饭,若不是本身的素质确实还可以的话,我实在不想给出 8 分这样的高分。唯一可取之处就是多出了的那些隐藏迷宫,让人觉得比之前那几次移植有多了些诚意。

Summon Night - Craft Sword Monogatari 2

召唤之夜 铸剑物语 2

制作厂商:Banpresto
游戏容量:128M
语种版本:日版
发售日期:2004.08.20





luan:10

眼镜社 RPG 方面的力作,超强的画面加剧情,战斗时的手感也很舒服,10 分当之无愧。

Ziya:7

和一代差不多的画面,和一代差不多的系统,感觉 Banpresto 诚意不足,那多出来的 64M 容量不知道用到哪里去了。

beerman:9

画面很漂亮,剧情很出彩,缺点是流程和 1 代一样有些短,而且武器锻冶系统感觉稍有些鸡肋,除了剑,其他武器几乎没用。

G11:10

最近最值得一玩的游戏之一,接近神作的大作,每一个方面都是出类拔萃的,眼镜厂当之无愧是 2D 游戏制作能力最强的厂商,期待 OG2 的辉煌。

Zoku Bokura no Taiyou Taiyou Shounen Django

续·我们的太阳

制作厂商:Konami
游戏容量:128M
语种版本:日版
发售日期:2004.07.21





luan:9

个人在GBA上最为喜爱的一款游戏,虽然阳光的接收使得游戏起来多了些麻烦,但是整个游戏就好像是一款GBA版的MGS,而且这次还增加了诸如新武器之类的新东西,更是让人兴奋呀。

beerman:8

作为小岛秀夫在GBA上做给MGS Fans的一款游戏,本作依然保持了前作的优点,而且还增加了很多新的要素,让玩家能够更加投入到整个游戏中。

Ziya:7

选在这么炎热的夏天发售,这游戏摆明了要让广大购买正版的玩家去太阳底下享受被火烤的滋味,作为一个小岛的Fans,我也不得不对他的恶毒感到佩服。

darksunshine:8

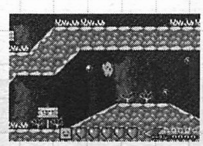
MGS一样的潜入,独特的太阳光接受器,这就是小岛秀夫为我们带来的暑假礼物。与其前作相比,本作更是完善了游戏的系统并增加了很多新的东西,绝对是近期GBA上最值得一玩的游戏了。

Densetsu no Stafy 3

传说的斯塔菲 3

制作厂商:Nintendo
游戏容量:128M
语种版本:日版
发售日期:2004.08.05





林森:7

除了星之卡比外,任天堂的另外一颗星星。作为在GBA上推出的第三作,本作依然保持了原有的可爱与容易上手,相信依然会很讨好MM玩家们的。

aironline:8

非常可爱而且是很好玩的一款游戏,虽然没有卡比名气大,但是在GBA上面也已经推出3款了,而且依然很受大家的欢迎。

Kayin:8

从第一作开始就非常喜欢这款游戏,主角看上去

非常可爱,主要特点就是难度适中,基本上什么人都能很轻易地上手。

卡南:6

一点也感觉不到这个游戏有什么优点,同样是星星,同样是任天堂出品,但是同卡比比起来素质差距实在太大了。

RockMan EXE 4.5 Real Operation

洛克人 EXE4.5

制作厂商: Capcom

游戏容量:64M

语种版本:日版

发售日期:2004.08.05





luan:7

本以为是一款拿出来骗钱的,没有想到和之前几款完全不一样。由于时间系统的加入,使本身已经很耐玩的游戏更加耐玩了,所以,所有该系列的 Fans 都可以尝试一下本作。

Ziya:6

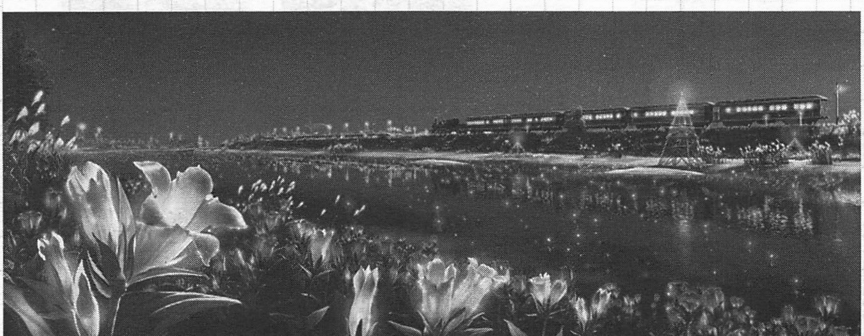
CAPCOM 在 GBA 上最捞钱的游戏了,每出一款都能轻易卖出几十万,现在这个游戏是 4 和 5 之间的过渡性游戏,除了比赛就是比赛,也没有什么其他的剧情,表现只能算一般吧。

foxdie:6

一直以来都增在玩这个系列,但是感觉现在这个 EXE4.5 完全和以前不一样了,没有什么剧情,完全和一个网络游戏一样了。由于时间系统的加入,使得要想完成游戏都要花费比以前更的多时间了。

beerman:5

一款无聊的游戏,通关之后就多几个人可以选择,再通关就再多几个人,玩来玩去也就那么点花头,真的感觉这是一款骗钱的游戏呀。



聚议厅

各位老少爷们、小弟小妹、大哥大姐们，有空常来坐坐，聚议厅新的当家小编子牙为你上茶咯！大家一起聊聊游戏人生、拉拉家长里短、说说自己的喜怒哀乐。至于茶钱嘛，那是免费的。填好我们书中的调查表，买个信封，附上八角钱的邮票，您就有机会到我们的茶馆里和一样爱好游戏的朋友们聊聊了。

（议事信箱：nogba@tom.com）

蔡璐：偶素初三毕业，入行还不到一年时间的菜鸟新人(By the way，偶姓“蔡”，因为经常会白痴似的傻笑，So又被命名为……“白菜”)，游龄不到一岁啦~。But偶的漫龄已经4岁多哩！比较喜欢画漫画，特送上一张偷工减料的Sora图图给小编编们，望以后多多指教……

子牙：小编编？嘿嘿。还是不要叫我“小编编”，很容易让人联想到牛夫人的“小甜甜”哦，虽然偶是万人迷，但还是谦虚点好。

CoCo：好Q的Sora，很可爱哦！小编我们也都是动漫的爱好者哦，只可惜没有那么多时间来发展，555……另外千万不要把图画在信的背面，又被翔一以“是信，不是收集品”的理由击败了……

翔一：哦~~~，居然有MM是《游戏王》的粉丝！来来来，我们来大战三百回合，让你见识一下我“翔一流”的战术，哈哈哈……。图？没有图，只有信！收藏！收藏！

苏潇：别总说GBA，虽然它是我们的最爱，但是我们也要接受一点新事物，为什么不开个专栏，专门说说国内和国际上的最新掌机，像任天堂的NDS、索尼的PSP呢？这些我们都很不了解。还有就是说点最新发售的游戏，说说它们的好与坏，对比做出权威专业的评价。

子牙：BS，强烈BS！想当初，我只有教科书才会大段大段地跳过，现在你居然这样对待我们的杂志，难道你没有看到《测评专区》吗？里面推荐的游戏可都是精挑细选出来的哦，都是好游戏，没有骗钱的垃圾游戏。另外硬件方面的专区我们也正在准备和积累之中，相信过不了多久你就可以看到有关的内容了。最后再BS一下，居然问我们知不知道玉树临风、浑身是胆、人见人爱的林克！

唐瀛：提笔写这封信时，我已当你们为朋友，所以也不加什么尊称了，希望你们也能把我当作一个朋友。你们的杂志，我在看第一眼的时候就喜欢上了，走精品游戏专门的杂志是个明智的选择，希望众小编再接再厉，把《掌机秘笈》发扬光大。

客套话至此，说说自己的不满，偶是牧场的资深玩家，对牧场中的诸多错误深感不满，特此列出不足和补充，望众编辑与游游版主切莫见怪。

CoCo：多谢大家对我们的支持。由于唐瀛同学的内容很多，我们只能节选前面的部分，后面指出的错误和提供的资料就无法列出了。你反映的问题我已经转给了牧场区的版主游游。但由于收到信的时间比较晚，相

关的内容就只有等到下期《掌机秘笈》才能刊登了，请见谅。大家对我们的不满正是对我们的关心，希望我们的《掌机秘笈》越办越好，这也是我们的目标，我们会为此尽我们最大的努力的。

刘卓鑫：我是一名中学生，因为酷爱口袋妖怪而与《掌机秘笈》结识。它给人的感觉——舒适、宁静。从我第一眼看见它，就决定与它为伴，度过烂漫的青春。

当然，由于《掌机秘笈》经验不丰富，也有它的不足。首先在于封面，虽然颇有艺术感，但略显单调，不够活泼；其次是书中的美工和排版，即使很清新，却让人觉得内容不丰富，画面不生动，色彩也欠缺；再次，我个人认为内容上几乎都是游戏介绍、攻略研究，缺乏掌机的一些市场行情、周边介绍，的确是美中的一大不足。

CoCo：的确，如你所说，我们的经验不够丰富，存在着很多不足和需要改进的地方，我们会针对这些问题逐一调整。你的画也收到了，这下有收藏品的不再只有翔一一个人了，哈哈哈！

坊间交友阁

昵称：酷漫 tony
性别：男
年龄：14岁
QQ：258328061
交友宣言：爱游戏、爱篮球

邢辉
昵称：BILL
性别：男
年龄：18岁
联系地址：河南濮阳中原油田采油院1号楼1单元1室
交友宣言：想做一个平凡的人

鲍闻渊
昵称：DE21
性别：男
年龄：18岁
E-mail：wenyuanbao@yahoo.com.cn
联系地址：江苏宜兴市丁蜀镇西东庄村101号
邮政编码：214221
QQ：78851315
交友宣言：还是GBA游戏好

杨帆
性别：男
年龄：23岁
联系地址：山东省青岛市崂山区71271部队勤务队
邮政编码：266100
QQ：38703374

陆佳彬
性别：男
年龄：19岁
联系地址：南京武警总队公勤中队
邮政编码：210024

张海啸
性别：男
年龄：18岁
联系地址：齐齐哈尔市建华区天增小区3号1门402
邮政编码：161000
交友宣言：喜欢GB多于吃饭

掌中奇缘



主持人:子牙



掌机随身带,朋友天下交”,小小掌上游戏机,牵动无数玩家心。想和各地的掌机玩家交流游戏攻略、畅谈游戏心得?想要出售老的 GBA 游戏卡带?想换一台新的 GBASP?嘿嘿,那就就一定要来小编子牙我主持的“掌中奇缘”了,只要你有手机,发个短信,全国各地的玩家就能很方便地和您联系上了!你无需透露个人资料,就可以同其它玩家交友聊天,保障你的隐私,让你娱乐生活更精彩。

每月掌中奇缘还将推出各类主题活动哦,让你有得聊,有得玩。还在犹豫什么呢?赶快发送短信 TQZ 到 57576618(移动用户)进行注册,你就可以同全国各地的朋友进行交友聊天。并且还可以免费 3 个月在 GBA 跳蚤林里交易哦!全国各地更多的 GBA 玩家期待你的加入!资费:5 元/月。

掌中奇缘会员资料,我们将会在每期《掌机秘笈》页底边上刊出,让你交到更多的好朋友。

本月交友信息:

玩家编号	喜欢的游戏	玩家宣言
5757661810001	口袋妖怪火红	我与游戏生死共存
5757661810002	恶魔城	有游戏的日子,真爽
5757661810003	嘉尔希亚、黄金太阳 1&2、恶魔城、月轮、白夜协奏曲 晓月圆舞曲	
5757661810004	口袋怪兽	一切顺利
5757661810005	口袋妖怪	没有游戏,就没有我!
5757661810006	铸剑物语	你是我生命中的唯一(Game Boy)

编辑短信发送到联系号码就可以和会员聊天哦!如编辑短信发送到 57575557128284 就可以和编号为 128284 的玩家聊天哦!

GBA 跳蚤林 开市啦!



主持人:子牙

我想买台二手 GBA 游戏主机;

我想卖一些 GBA 游戏卡带;

我想买个烧录器;

…………

不管你买(卖)的是二手的还是全新的,是昂贵的还是低廉的,所有关于 GBA 的一切都可以在这里交易。

<u>实时竞拍:随时随地和众多玩家实时竞拍,竞价!</u>

<u>直接安全:您的询问信息将会直接发送到交易伙伴的手机上!</u>

交易信息发布之后系统会自动寻找符合条件的用户信息发送到您的手机上,同时您的交易信息也会被其他玩家查询到。通过系统分配的交易代号及时联系交易伙伴,交易随时随地!并且不会暴露您的手机号码,保证您的绝对隐私。交易信息将在每月《掌机秘笈》中登出,让您的交易信息能被更多的玩家看到。

还在犹豫什么?赶快发送 J+ 内容 到 5757555088,让你的东东能够找到下一个更合适的主人。(0.3/ 条)(移动用户)如发送:J 我有一张黄金太阳的卡,20 元转让到 5757555088。

跳蚤林摊点:

·575755508810018 我想买台二手 GBA。

·575755508810019 请问有没有 GBA 上转换图片和电影的软件卖。

·575755508810013 我想购买《口袋妖怪 蓝宝石》和汉化版《逆转裁判 2》。

·575755508810020 我想问一下,二手 SP 有卖的吗?

·575755508810021 我想买一张《索尼克 战斗》中文版,越便宜越好。

·575755508810021 我想买一张 128M 烧录卡和配套烧卡器,越便宜越好。

·575755508810014 我要买一张《牧场物语》

·575755508810021 我想买一张《马里奥对大金刚》越便宜越好。

·575755508810021 我想用一个 GBA 加点钱换个二手 SP,越便宜越好。

·575755508810015 我有一 GBA,带一 128 卡,380 元转让。

·575755508810016 我有一张《龙珠 舞空斗剧》,50 元转让。

交易方法:编辑短信发送到 5757555088+掌中奇缘会员 ID,如编号为 10000 的玩家,编辑短信:请问可不可以便易点呢?发送到 575755508810001。编号为 10001 的玩家就会收到此短信,而玩家 10001 就可直接回复短信和 10000 交流。

涂鸦板



写我所想，画我所爱，大家可以在涂鸦板上尽情发挥。如果寄给我们，说不定将出现在以后的杂志中哦！

投稿地址：重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码：400013

涂鸦板



写我所想，画我所爱，大家可以在涂鸦板上尽情发挥。如果寄给我们，说不定将出现在以后的杂志中哦！

投稿地址：重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码：400013

责任编辑　刁　戈
执行编辑　丁立云
　　　　　李文睿
装帧设计　胡靳一
版式设计　朱　艳

合作网站

口袋妖怪网
www.pmgba.com
逆转A.C.E
www.nzace.com
中国游戏王联盟
www.cnocg.net
任天堂游戏世界
www.newwise.com
WRG游戏站
gba.ouroad.org

以上排名不分先后

诚邀各游戏专题站点加盟，
协力打造玩家自己的杂志。

掌机秘笈 怎可无秘笈出现

《超级街霸方块 2》隐藏人物调用方法

豪鬼： 将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 输入：下、下、下、左、左、左、A

丹： 将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 输入左：左、左、下、下、下、A

DEVILOT： 将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 输入：左、左、左、下、下、下，等时间到 10 的时候按 A

ANITA： 将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 再移到 DONOVAN 处按 A

ISBN 7-900382-63-1
9 787900 382634 >

10元
光盘定价

本手册随光盘赠送

掌机秘笈 怎可无秘笈出现

《超级街霸方块2》隐藏人物调用方法

豪鬼：将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 输入：下、下、下、左、左、左、A
丹：将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 输入左：左、左、下、下、下、A
DEVILOT：将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 输入：左、左、左、下、下、下，等时间到 10 的时候按 A
ANITA：将光标移至 MORRIGAN 处，
按住 SELECT 再移到 DONOVAN 处按 A

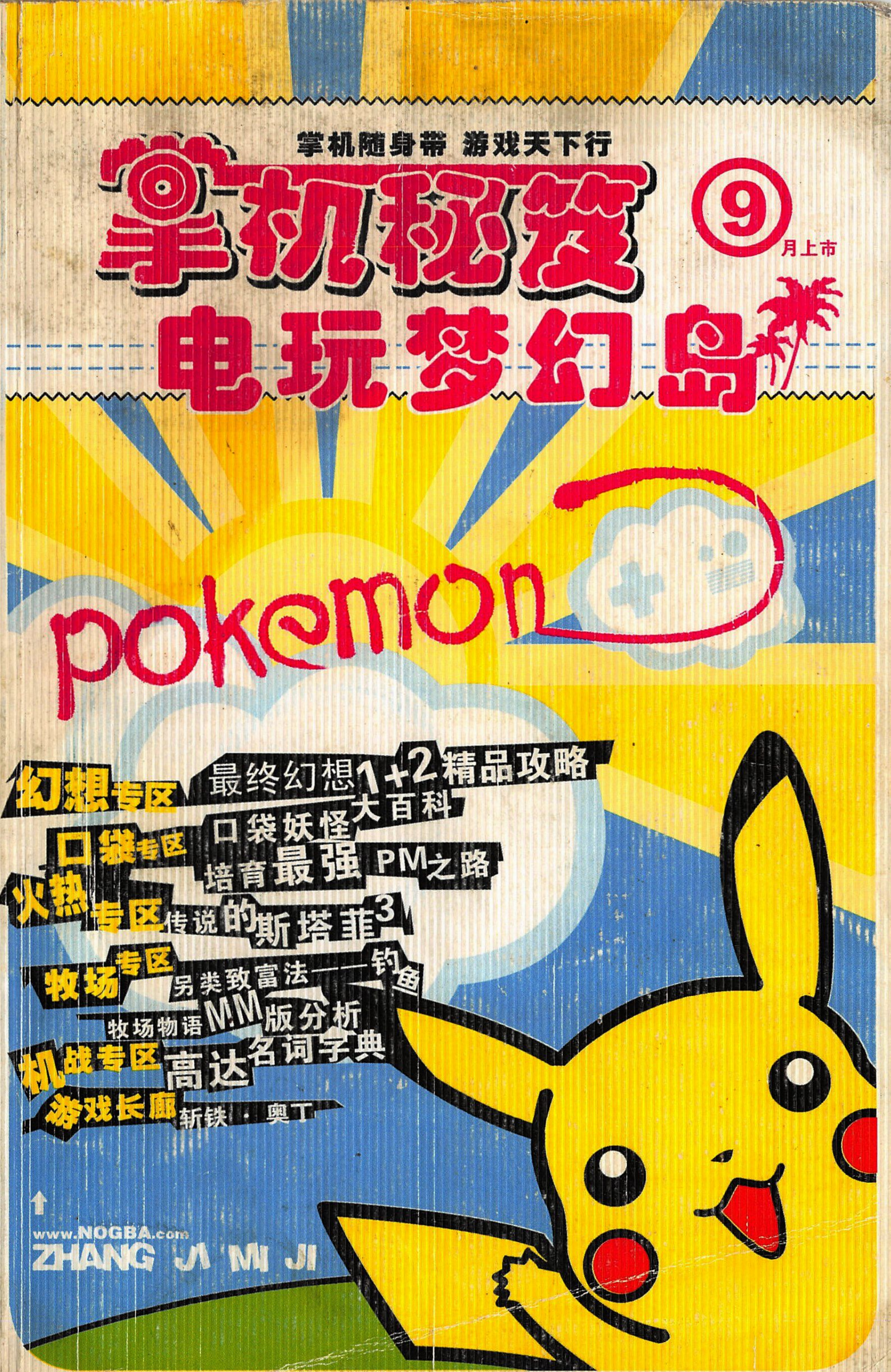
ISBN 7-900382-63-1
9 787900 382634 >

10元
光盘定价

本手册随光盘赠送

电玩梦幻岛
光盘说明手册

山东电子音像出版社



山东电子·音像出版社出版